ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
ЗАМ. ГЛ. РЕДАКТОРА
Сергей Галёнкин
РЕДАКТОРЫ
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Кирилл Балалин
Янош Грищенко
Максим Капинус
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Северинoвский
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Светлана Альперт
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Александр Рябов
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Евгений Медведев
Лариса Брусова
Людмила Демина
Ярослав Любавин
ФОТОГРАФИИ
Андрей Турцевич (руководитель фотослужбы)
Константин Самоцветов
Андрей Шелухин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 3 (75),
март 2005
Свидетельство
о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель –
ООО «Издательский Дом ITC»,
г. Киев, 2005 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель. Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.
Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать –
ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 32 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел распространения (044) 585-0409
(044) 585-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

ИНЫЕ МИРЫ



Феномен Massive Multiplayer Online Game (MMOG) широко обсуждается уже давно, собственно с момента появления первых подобных игр. Данной теме посвящены тысячи статей, десятки диссертаций психологов, исследования социологов, медиков и т. д. и т. п. Но вопрос, что же тянет людей в online, по-прежнему остается открытым. Возможность жить выдуманной жизнью? Или же наоборот – играть плечом к плечу с реальными людьми и против реальных же противников? Желание прославиться? Потребность в общении? Однозначного ответа нет. Но тот факт, что MMOG приобретают все большую популярность, начиная постепенно вытеснять однопользовательские игры как на ПК, так и на консолях, неоспорим. По прогнозам аналитиков, именно MMOG позволят PC выжить как игровой платформе. При колоссальных затратах на разработку, зачастую в десять раз превышающих суммы, необходимые для выпуска обычных игр, MMOG в случае успеха могут принести прибыль, в 100 раз большую, чем ординарные проекты. Так что овчинка в данном случае стоит выделки. Впрочем, говорить, что глобальные многопользовательские игры совсем уничтожат традиционные продукты, не стоит, до этого, скорее всего, не дойдет.

Недавний выход великолепной World of WarCraft от легендарной компании Blizzard, собственно, и заставил меня обратиться именно к этой теме. Уже абсолютно понятно, что как и DOOM 3 вкупе с Half-Life 2 определят вектор развития однопользовательских игр на ближайшие несколько лет, так и WOW радикально изменит индустрию online-гейминга. И последнее утверждение – не просто слова. Появившись в ноябре прошлого года на рынке США, проект Blizzard поставил рекорд продаж в течение первого дня (для PC-игр) – за 24 часа разошлось 250 тыс. копий игры. Впрочем, этот рекорд продержался недолго: 11 февраля 2005 г., когда началось распространение World of WarCraft в Европе, был преодолен рубеж 280 тыс. копий в сутки, на второй день было продано еще 100 тыс. игр. На счету европейского WOW еще несколько выдающихся показателей – 290 тыс. активированных игровых учетных записей, 180 тыс. одновременно подключенных игроков (!) и целых 80 серверов (!!!), обеспечивающих поддержку онлайнового мира WarCraft. В общем же, игроками создано уже около 1,5 млн персонажей, а цифра в 2 млн будет достигнута к середине марта! Впечатляет, не правда ли?! WOW легко обставила всех конкурентов, еще недавно отчаянно дравшихся за звание лучшей MMOG. Теперь же наблюдается тотальное бегство пользователей из других онлайновых миров в World of WarCraft. И это при наличии настоящих очередей на авторизацию, нестабильности серверов от наплыва желающих и т. д. Я сам принимал участие в бета-тестировании европейской версии WOW и могу подтвердить – игра затягивает не на шутку. Она способна в буквальном смысле слова выдернуть вас из нашей зачастую скучной реальности. Так что будьте осторожны. Я не шучу.

Тем более что ситуация с MMOG в СНГ, похоже, начала исправляться. После первой ласточки – великолепной Anarchy Online – вышла и первая российская глобальная RPG «Сфера» (впрочем, как всякий первый блин, и этот комом). Ну а сейчас игры издаются одна за другой – в конце прошлого года появились мультиплатформенная и мультиконтинентальная Final Fantasy XI и долгожданный EverQuest II от «Акеллы». Буквально через два дня после европейского старта World of WarCraft усилиями компании SoftClub издана в России! И в ближайшее время, по имеющейся у нас информации, на территории СНГ ожидается запуск еще нескольких MMOG.

С самыми интересными из них мы, конечно же, вас познакомим на наших страницах. Так что добро пожаловать в online, но не забывайте, пожалуйста, и об offline, то бишь обычной жизни.

Приятного чтения и игры.

Искренне ваш,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ

№ 3 (75), март 2005

Новости

ХардWare

На первый взгляд

Тестовая лаборатория

СофтWare

F1

Интернет

Игротека





с. 88

Сайты для автолюбителей

«Пешеходов надо любить» – говаривали классики. Но в наш стремительный век отдельные представители рода человеческого, которые относятся к этой многочисленной категории лиц, перемещающиеся во времени и пространстве на своих двоих, частенько задумываются о том, что неплохо было бы обзавестись неким средством передвижения.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА БАЗЕ INTEL 915P

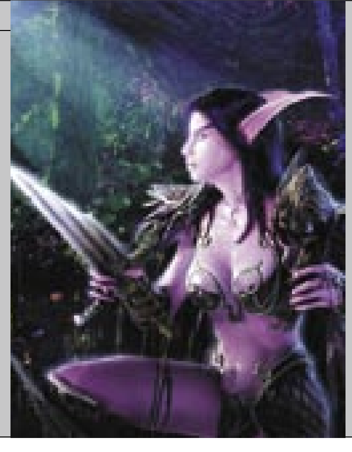
18

За прошедшие полгода процессоры Pentium 4 (Prescott) в модификации под LGA775 стали привлекательной покупкой как с экономической точки зрения, так и с технологической. Материнские платы на чипсетах семейства Intel 915/925 благодаря целой гамме инноваций от Intel подняли уровень оснащенности и функциональности на качественно новый уровень.

с. 104

World of WarCraft

Выход WOW фактически ознаменовал начало новой эпохи MMORPG. Впрочем, примерно так же важны были практически все игры этой компании. Пытаться получить удовольствие от чего-то другого (мы об играх говорим, помните?) после того, как попробовал World of WarCraft, нельзя. Как нельзя, скажем, кушать пирожки с котятами после пирожных тирамису.



с. 110

City of Heroes

Фэнтези и sci-fi отныне (скорее всего временно) отправляются на свалку истории. Этими словами я никоим образом не желаю обидеть упомянутые сеттинги и игры, в которых они используются. Но у меня появилась новая страсть – комиксы, супергерои, суперзлодеи, городские сплетни, легенды и разборки. Не в Бронксе, не в Маленьком Токио или Чайнатауне. Мой город зовется Парагон Сити.

ГАРНИТУРЫ

На идею тестирования гарнитур нас натолкнул выход в прошлом году нескольких чрезвычайно удачных сетевых шутеров вместе с появлением отличной утилиты для IP-телефонии Skype. Действительно, играть в командные игры с использованием голосовой связи очень удобно, а звонить за рубеж с помощью ПК довольно дешево.

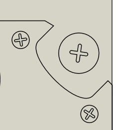
с. 38

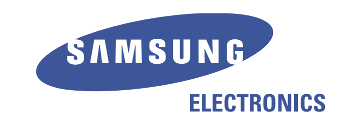






СОДЕРЖАНИЕ диска ДПК-CD





март 2005

ПРОГРАММЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ИГРЫ:

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

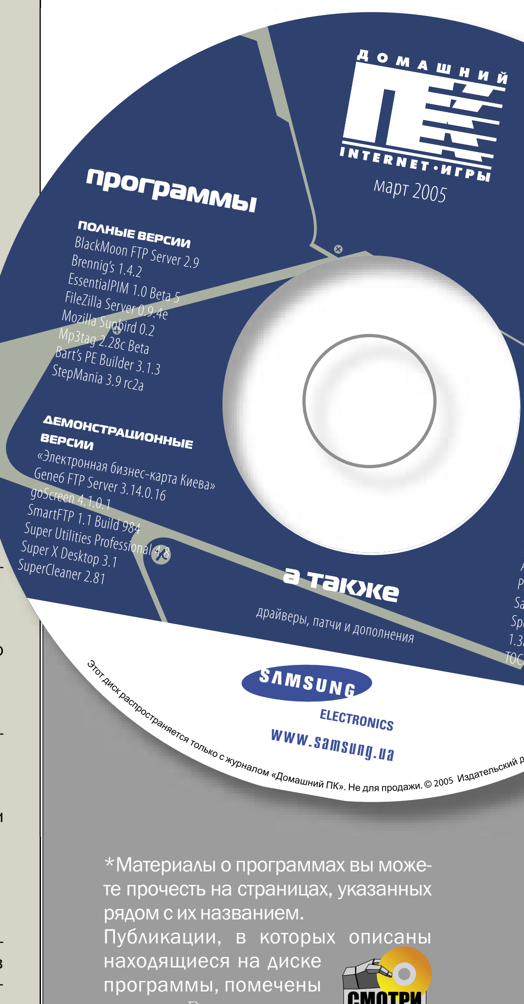
ПАТЧИ

ДРАЙВЕРЫ:

ВИДЕОКАРТЫ

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.



ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, и так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.
Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком ⇨ СМОТРИ НА ДИСКЕ

ПРИВЯЖИСЬ К КООРДИНАТАМ

Цифровых фотокамер на рынке сегодня очень много. И устройства, которые, кроме своих «прямых обязанностей», умеют справляться и с другими задачами, всегда привлекают внимание потребителей. Хотя иногда приходится задумываться, а так ли уж нужны эти дополнительные финтифлюшки.
Вот, например, корпорация Ricoh сообщила о выходе новой цифровой камеры Ricoh Pro G3, отличительной особенностью которой является возможность географической привязки снимков с помощью системы глобального позиционирования GPS. Отвечающий за эту функцию модуль вставляется в слот CompactFlash, имеет точность позиционирования до 3 м, а также поддерживает Bluetooth.
Что касается самой камеры, то она оборудована ПЗС-сенсором с 3,34 млн пикселов, объективом с 3-кратным оптическим увеличением и средствами подключения к проводным и беспроводным информационным сетям.





ФОТОКВАРТЕТ ОТ FUJIFILM

Компания Fujifilm, можно сказать, одним выстрелом анонсировала сразу четыре новые фотокамеры.
Две из них – FinePix A345 Zoom и FinePix A350 Zoom с разрешением 4,1 и 5,2 млн пикселов соответственно -- рассматриваются как замена моделей A330 и A340. Они снабжены 3-кратным объективом и 1,7-дюймовым ЖК-дисплеем.
Следующий аппарат – 6,3-мегапиксельный FinePix F10 – отличается очень емкой батарей (позволяющей делать до 500 снимков), а также поддержкой светочувствительности до 1600 ISO и формата 3:2. Он оборудован объективом с увеличением 3x и 2,5-дюймовым экраном.
Наконец, последняя новинка – 5,1-мегапиксельная FinePix Z1 – стала первой камерой от Fujifilm, в которой используется скользящая система линз (подобная той, что уже применяется в некоторых продуктах Pentax и Konica Minolta): при закрытии объектива они «съезжают» с оптической оси. Сам объектив имеет 3-кратный оптический зум, а размер дисплея у данной модели составляет 2,5 дюйма.

«МНОГОНОЖКА» – УНИВЕРСАЛ

В переводе с «иностранного» Multipod значит «многоножка». Честно говоря, рассматривая картинку, ног мы так и не нашли, но, прочитав анонс от компании Octave Systems о новинке, именуемой Multipod 5 in 1, обнаружили целый букет функциональных возможностей в одном крохотном устройстве. Масса составляет всего 24 г, а габариты – 87×23×19 мм. Питается малютка от встроенного литий-ионного аккумулятора, который заряжается через порт USB.
Что же получает, так сказать, «в одном флаконе» покупатель «многоножки»? Фотоаппарат (емкости интегрированной флэш-памяти хватает на 3 тыс. фотографий QVGA), видеокамеру (6 минут видео в режиме 640×480, 30 кадров в секунду со звуковым сопровождением 11 kHz), диктофон, Web-камеру и собственно хранилище информации. Устройство совместимо с Windows 98SE, Me, 2000 и XP. В американских магазинах за Multipod просят около $150.



ВИНЧЕСТЕРНЫЙ ДИКТОФОН



В персональных цифровых аудиогэджетах все чаще находят применение винчестерные технологии. Не так давно Sanyo Electric представила цифровой диктофон HDR-B5GM, который для хранения информации использует встроенный жесткий диск -- 1-дюймовый накопитель от фирмы Seagate, имеющий емкость 5 GB. В зависимости от выбранного качества он способен вместить от 57 до 693 часов аудиозаписей (моделью поддерживаются форматы MP3 и WMA). Для взаимодействия с другими устройствами служит интерфейс USB 2.0.
Не забыли разработчики и о слоте для флэш-карточек формата SD. Надо сказать, что компания Sanyo «заломила» за этот продукт заоблачную цену (порядка $507), но кто знает, может быть, выводя диктофон на зарубежные рынки, японцы изменят ценовую политику.



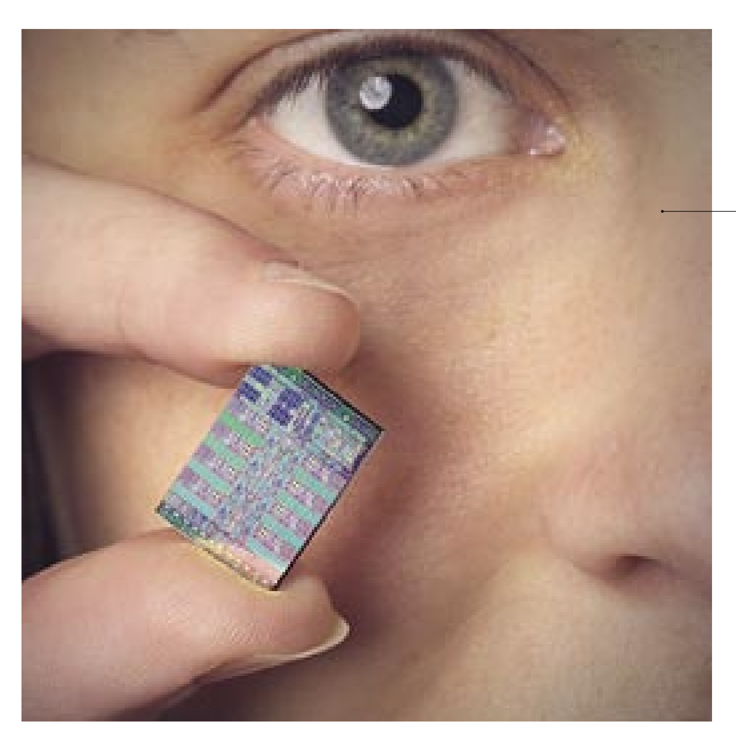
ФОТОЦЕНТР ДЛЯ ДОМА

Компания Epson представила старшую модель в своей линейке многофункциональных аппаратов -- Epson Stylus Photo RX620, объединяющую в себе функции фотопринтера, сканера, копира и устройства для чтения карт памяти.
Как отмечается в пресс-релизе, это единственный МФА на рынке, позволяющий работать с прозрачными оригиналами. В него встроен слайд-модуль, благодаря которому можно печать фотографии с пленок и слайдов напрямую, без использования компьютера.
Модель снабжена 2,4-дюймовым ЖК-дисплеем, ПЗС-матрицей с разрешением 2400×4800 dpi, имеет 6 чернильных раздельных картриджей и поддерживает технологии Bluetooth, PictBridge и USB Direct Print. В продажу Epson Stylus Photo RX620 должен поступить в феврале.

МУЛЬТИМЕДИАПРИВОД



Внешний накопитель – штука весьма удобная, а если он еще и позволяет воспроизводить хранящуюся на нем мультимедиаинформацию, скажем, на телевизоре без участия компьютера, его ценность только повышается.
В феврале компания LaCie начала поставки такого устройства в розничные магазины (пока не в нашей стране).
LaCie silverscreen оснащен интерфейсом Hi-Speed Mini-USB 2.0 для связи с PC или Macintosh и позволяет автоматически распознавать и проигрывать файлы многих медиаформатов, включая MPEG-1, MPEG-2 (ISO, AVI, VOB), MPEG-4 (AVI, DivX, XviD), WAV, MP3, AAC, WMA, AC3 и JPEG.
Устройство отлично стыкуется с домашними кинотеатрами благодаря наличию оптического выхода, совместимого со спецификациями Dolby Digital 5.1 и DTS.
LaCie silverscreen будет доступен в двух версиях емкостью 40 и 80 GB, рекомендуемая цена верхней модели в комплекте с пультом ДУ – $329.



РЕВОЛЮЦИЯ ИЛИ..?

Ну наконец-то игровой мир дождался официальной информации о «сердце» будущей игровой консоли Sony PlayStation 3 – процессоре Cell. Участники мощного альянса – IBM, Sony Computer Entertainment и Toshiba – представили его 7 февраля на международной конференции Solid State Circuits Conference в Сан-Франциско.

Этот чип состоит из одного 64-битного ядра PowerPC и восьми отдельных процессорных ядер, получивших название Synergistic Processing Elements или SPE.

Такая архитектура обеспечивает исполнение 10 инструкций за цикл и, по заявлению разработчиков, позволяет достигать уровня быстродействия в 10 раз выше, чем у современных процессоров для ПК.

Надо сказать, что в Сан-Франциско был показан лишь прототип, изготовленный на заводе IBM по 90-нанометровой технологии. Три компании планируют приступить к массовому выпуску Cell только с выходом на уровень детализации 65 нм, что даст возможность уменьшить размеры и себестоимость чипа.

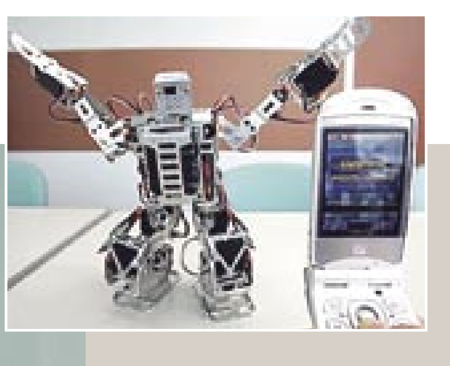
ПОГРОЗИ ТЕЛЕФОНУ ПАЛЬЦЕМ

Pantech, занимающая третье место среди крупнейших производителей мобильных телефонов в Южной Корее, объявила о выпуске спортивно-развлекательной модели Curitel PH-S6500, в которой впервые реализованы функции распознавания движений.

Samsung Electronics анонсировала телефон SCH-S130, способный реагировать на жесты пользователя, чуть раньше, однако дата выхода его пока неизвестна.

Владельцы нового аппарата, оснащенного также компасом и альтиметром, могут с его помощью отслеживать направление и скорость перемещения, пройденную дистанцию и оценивать количество израсходованных калорий. Кроме того, телефон комплектуется набором игр, управление которыми производится путем наклона аппарата в разные стороны.

Стоимость Curitel PH-S6500 на корейском рынке – 451 тыс. вон ($437).



ОТ ЗВОНКА ДО ЗВОНКА

Неутомимые японцы наделяют роботов все новыми и новыми способностями. Дошел черед и до управления андроидами по телефону. Первого робота, который подчиняется командам, получаемым через мобильный телефон, создало содружество компаний KDDI и I Bee KK.

Телефонный «умница» будет продаваться через Интернет в виде конструктора стоимостью около $1000. Для управления устройством на расстоянии до 10 метров применяется мобильный аппарат фирмы Toshiba, оснащенный средствами Bluetooth. Тело робота изготовлено из алюминия, а сам андроид умеет ходить, прыгать и двигать руками.

Пока он может использоваться лишь с единственной целью – развлекательной. Впоследствии KDDI и I Bee KK планируют расширить специализацию механизма и, совместив со встроенной цифровой камерой, превратить его в средство домашнего видеонаблюдения.



«ПОДПИСКА 2005» Финиш акции

Многотысячная аудитория «Домашнего ПК» – настоящие энтузиасты «цифрового» образа жизни. Поэтому неудивительно, что наши подписчики активно участвуют в редакционных акциях. Эти мероприятия обычно проводятся в содружестве с известными IT-компаниями, работающими в Украине.

Пришла пора представить тех, кому по результатам акции «Подписка 2005» выпал счастливый жребий.



Обладатель ноутбука HP Compaq Tablet PC TC1000 Владимир Ступницкий из Львова. От имени киевского офиса Hewlett-Packard его поздравлял Игорь Евчук



Владельцем ЖК-монитора NEC LCD1501-BK 15" стал Владимир Пуюл (Черновцы). Слева – менеджер по продукции компании «Ингресс» Александр Топольницкий



Маркетинг-менеджер компании «Версия» Ольга Крымова вручила Николаю Маленко из Нежина КПК «Версия Vesta 300»





Коммерческий директор компании Euro Plus Дмитрий Самойленко поздравил Артема Литвина из пос. Солнечный Запорожской области с удачей и вручил видеокарту Gigabyte Radeon X600 Pro 128 MB DDR

Двадцати подписчикам были отправлены по почте диски с новыми лицензионными играми, а еще девять счастливчиков получили Web-камеры Chicony TwinkleCam Pro от компании «Скайлайн». Вот их имена:

Романенко Александр, г. Одесса
Зайнчуковский Сергей,
г. Переяслав-Хмельницкий, Киевская обл.
Силич Татьяна, г. Нововолынск, Волынская обл.
Братуха Виктор, г. Борисполь, Киевская обл.
Чмель Константин, г. Киев
Лобанов Андрей, г. Днепропетровск
Кириченко Дмитрий, г. Киев
Ушак Сергей, г. Чернигов
Тучак Сергей, с. Вернигородок, Винницкая обл.

Web-камеру Chicony TwinkleCam Pro из рук представителя компании «Скайлайн» Елены Кринской получил Александр Федоренко (пгт Попельня, Житомирская обл.)





Aerocool GateWatch

Цена – $60

Продукт предоставлен
Eletek,
тел. (044) 495-2911

Мощность
4×20 Вт

Габариты
150×85×62 мм

Масса
460 г

Количество занимаемых слотов
2×5,25"

Подсветка LCD
синяя/красная/фиолетовая

В современных домашних ПК все чаще встречаются компоненты, которые еще недавно были исключительно прерогативой энтузиастов. Одним из новых аксессуаров, получивших широкое распространение, стали модули управления частотой вращения вентиляторов. Изобретенные фанатами моддинга, эти устройства за два года серийного производства эволюционировали из набора примитивных переключателей или переменных резисторов в сложные схемотехнические конструкции.

Aerocool GateWatch занимает целых два пятидюймовых отсека и представляет собой универсальный центр управления и мониторинга состояния компьютера. Основой функциональности является четырехканальный контроллер вентиляторов с точным электронным управлением, контролем температуры (предусмотрены четыре термодатчика для размещения внутри системного блока) и памятью установок для каждого канала. Вся информация о состоянии системы выводится на большой круглый LCD-дисплей с трехцветной подсветкой, причем иллюминация предлагается на любой вкус: и синяя, и красная, и даже фиолетовая. Внизу экрана располагаются часы. Кроме того, при подключении GateWatch к выходу звуковой карты в вашем распоряжении оказываются удобный регулятор громкости, несложный графический эквалайзер и даже волюметр (внутри устройства для этого предусмотрен маленький микрофон).

Ценовая политика Aerocool достаточно жесткая, но за уплаченные деньги пользователь получает продукт, с которым приятно работать: начиная с упаковки и комплектации и заканчивая точностью работы термометра (погрешность менее 1 градуса по сравнению с профессиональным прибором) – во всем GateWatch подтверждает свой высококлассный статус.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Настоящий центр управления и мониторинга ПК

ЗА	ПРОТИВ
Максимальная функциональность; отличное качество; стильный дизайн	Высокая цена; занимает много места



LG Flatron L193ST

Цена – $800

Продукт предоставлен
Украинское представительство LG Electronics,
тел. (044) 201-4350

Диагональ
19"

Максимальный размер изображения
1280×1024 пиксела

Время отклика
12 мс

Максимальная яркость
400 кд/м²

Контрастность
500:1

Углы обзора (гориз./верт.)
160°/160° (контраст 5:1), 140°/140° (10:1)

Разъемы
VGA D-Sub, DVI-D, S-Video, композитный, SCART

Идея одного дисплея, работающего «за двоих» – как компьютерный экран и как телевизор, – давно привлекает домашних пользователей. Но для ее реализации всегда чего-то не хватало: или размера диагонали, или же TV-тюнера, или же денежных средств (LCD с функцией TV всегда стоили слишком дорого). LG Flatron L193ST удалось удовлетворить нас со всех точек зрения. Так, размер экрана 19" позволяет рассматривать эту модель в качестве альтернативы небольшому телевизору. При этом бытовой LCD-TV с подобной диагональю обошелся бы покупателю гораздо дороже. Кстати говоря, по внешнему виду LG Flatron L193ST и не скажешь, что это компьютерный монитор, так что он без проблем впишется в интерьер гостиной или спальни. Встроенная акустическая система также вполне самодостаточна, она характеризуется чистым и детальным стереозвучанием (для телеэфира с соответствующим форматом аудио). Звук можно настраивать с помощью эквалайзера и функции расширения стереобазы SRS WOW. TV-тюнер поддерживает телетекст, предусмотрены Sleep-таймер и будильник. Разумеется, не забыт и пульт ДУ. Присутствует также режим Picture-in-Picture, позволяющий одновременно работать с ПК и смотреть ТВ-программу или видео. К монитору без проблем подключаются DVD-проигрыватель, видеомагнитофон или игровая приставка – для этого есть все необходимые разъемы. В общем, все, как у «больших телевизоров», и даже чуточку больше: скоростная матрица позволяет играть в самые динамичные игры. Правда, как всегда у LCD, быстродействие не дается бесплатно: приходится жертвовать углами обзора, что в некоторой степени снижает комфорт при использовании LG Flatron L193ST в качестве телевизора. Но в остальном изображение – на высоте, а значит, и работать, и отдыхать за монитором будет приятно.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Большой, качественный и красивый «телемонитор»

ЗА	ПРОТИВ
Разнообразные компьютерные и видеоинтерфейсы; высокое быстродействие матрицы при хорошем качестве изображения	При такой цене и функциональности жаловаться не на что



HP LaserJet 1320

Цена – $351

Продукт предоставлен
Представительство HP в Украине, тел. (044) 490-6120

Скорость печати
21 с./мин

Максимальное разрешение
1200×1200 dpi

Объем встроенного ОЗУ
16 (до 144) MB

Тип интерфейса
USB, LPT (опция Ethernet, Wi-Fi)

Максимальная нагрузка в месяц
10 тыс. листов

Ресурс картриджа
2,5 (опция 6) тыс. листов

Емкость подачи/приема
250+1/125 листов

Встроенный дуплекс
Да

Габариты (Ш×В×Г)
355×256×350 мм

Масса
10,5 кг

Не так давно мы тестировали лазерные принтеры для дома («Домашний ПК», № 10, 2004) и рассматривали устройства начального уровня – до $200. С тех пор наиболее заметным событием на рынке стал выпуск компанией HP продуктов среднего класса – тех, что придутся по вкусу более требовательным пользователям. Разумеется, речь идет о несколько иной ценовой категории, но старшая из новинок – HP LaserJet 1320 – может предложить домашнему пользователю функции, которые ранее были доступны лишь в офисных печатных центрах. Данная модель поддерживает вывод с разрешением 1200×1200 dpi, в то время как практически все бюджетные модели ограничиваются 800×600 dpi. Заявленная скорость печати – 21 с./мин разительно отличается от 12–15 с./мин, характерных для серии HP LaserJet 101x. В процессе нашего экспресс-теста мы получили даже более высокое быстродействие – 22,5 с./мин, а время выхода первой страницы составило около 11 с – больше обещанных 8,5 с и все же ощутимо меньше, чем у любого «бюджетника». Но главная особенность HP LaserJet 1320, ради которой не жаль доплатить значительную сумму, это возможность дуплексной (двусторонней) печати. Говорить о том, сколько времени и сил (и нервов) экономит такая функция, не стоит, все, кому приходится часто пользоваться принтером, оценят ее по достоинству.

Кроме базовой модели HP LaserJet 1320, доступны более дорогие версии с сетевыми проводным и Wi-Fi-интерфейсами, а также с установленной дополнительной кассетой на 250 листов. Возможно наращивание памяти до 144 MB. Из всего этого изобилия модификаций домашнему пользователю, пожалуй, больше всего подойдет Wi-Fi-версия: такой принтер можно будет без труда поставить где угодно в доме, а встроенный принт-сервер позволит одновременно обслуживать всю семью.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Профессиональный лазерный принтер для (большого) дома

ЗА	ПРОТИВ
Двухсторонняя печать; высокое быстродействие; увеличенный ресурс	Довольно крупные габариты



Creative Sound Blaster Live! 24-bit External

Цена – $65

Продукт предоставлен
Восточноевропейское представительство Creative Labs, ua.europe.creative.com

Интерфейс
USB 1.1

Частоты семплирования
44,1, 48, 96 KHz

Разрядность сигнала
16, 24 бит

Цифровые выходы
Оптический, коаксиальный SPDIF

Аналоговые выходы
Headphones, Front, Rear, Center/Sub, DIN

Аналоговые входы
Микрофонный, линейный

Использование ноутбука в домашних условиях становится все более распространенным явлением. Но многим ноутбукам предыдущего поколения, оснащенным DVD-приводами и TV-выходами, не хватает качественной и функциональной звуковой подсистемы. И в таком случае может пригодиться внешняя звуковая плата Sound Blaster Live! 24-bit External.

Это уже не первое устройство такого рода от Creative, но именно оно, по нашему мнению, наилучшим образом сочетает в себе компактность, простоту использования и универсальность. Дополнительный комфорт по сравнению с другим внешним решением компании, Audigy NX, обеспечивается тем, что питание модуля производится от шины USB. Следовательно, можно обойтись всего одним проводом, и не нужно носить с собой сетевой адаптер и искать для него розетку в полевых условиях. Еще одна приятная деталь – пульт ДУ, с помощью которого можно управлять фирменным программным аудиовидеопроигрывателем Creative MediaSource Player. Надписи экранного меню выполнены довольно крупным шрифтом, а производитель гарантирует работу пульта на расстоянии до 4 метров. Единственное, чего нам не удалось сделать с помощью пульта, это добавить медиафайлы с жесткого диска в список воспроизведения, хотя такая возможность вроде бы заложена.

Что же касается качества звучания данной модели, то оно полностью соответствует современному «среднему классу» для звуковых плат. А значит, по этой части Live! 24-bit External даст фору любому интегрированному решению прошлых лет. Добавим ко всему прочему ее способность декодировать многоканальные звуковые дорожки, и мы получаем возможность минимальными усилиями построить домашний кинотеатр на базе ноутбука.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Хороший вариант для обновления звуковой подсистемы ноутбука

ЗА	ПРОТИВ
Качественное и функциональное решение по доступной цене; пульт ДУ в комплекте	Использование USB 1.1 ограничивает возможности записи и воспроизведения музыки самого высокого разрешения





Plextor PX-716A

Цена – $160

Продукт предоставлен
«Оникс»,
тел. (044) 205-5561

Скоростная формула (CD)	40X/24X/48X
Скорость чтения DVD-ROM	16X
Скорость записи DVD+R/RW	16X/8X
Скорость записи DVD+R DL	4X
Скорость записи DVD-R/RW	16X/4X
Объем буфера	8 MB
Интерфейс	E-IDE (ATAPI)

Ни один производитель не может похвастаться таким обилием уникальных технологий, собранных в одном устройстве. Создавая новый флагман, компания Plextor превзошла саму себя: к уже известным PoweRec, VariRec, SecuRec и GigaRec, обеспечивающим максимальную свободу пользователя в выборе носителей и режимов записи, добавились IntelligentTilt и AutoStrategy, а также была усовершенствована функция Q-Check проверки качества записи. IntelligentTilt поддерживает постоянный угол падения лазерного луча с помощью «трехмерного» механизма подстройки положения оптической головки. AutoStrategy позволяет накопителю самообучаться при работе с незнакомыми дисками, но работает эта технология только с DVD, рассчитанными на скорость записи 4X и выше. Наконец, еще одна функция, о которой следует сказать особо, – это Silent Mode, с ее помощью пользователь может сам устанавливать время доступа, скорость чтения и записи дисков и даже время открытия каретки.

С выходом следующей версии прошивки будет произведен существенный апгрейд привода: он сможет записывать не только двухслойные DVD+R, но и DVD-R. При этом скорость для DVD+R DL повысится с нынешних 4X до 6X, что довольно ощутимо ускорит работу с 8,5-гигабайтовыми дисками.

Что касается качества записи, то CD-R на максимальной скорости Plextor PX-716A пишет на «отлично», да и на более низких скоростях – не хуже. При работе с одно- и многократно записываемыми DVD модель также демонстрирует великолепный результат. А вот чтение приводу дается не так легко, как запись: поврежденные диски он попросту «выплевывает» после первого же сбойного участка. Но это не мешает Plextor PX-716A носить звание «великого писателя современности» и запрашивать просто бешеный по нынешним временам «гонорар».

ВЕРДИКТ ★★★★★

Самый дорогой, но и самый совершенный универсальный пишущий привод

ЗА	ПРОТИВ
Высочайшее качество записи DVD; масса уникальных технологий и функций	Не приемлет поврежденные или некачественные компакт-диски

MonsterGecko PistolMouse FPS

Цена – $40

Продукт предоставлен
MonsterGecko,
www.monstergecko.com

Тип манипулятора	Оптическая игровая мышь
Сенсор	800 dpi
Количество кнопок	3
Интерфейс	USB

Возможно, после знаменитых контроллеров для PlayStation 2 в виде катаны и бензопилы внешний вид этой нетрадиционной мыши удивит не так сильно. Тем не менее PistolMouse FPS определенно заслуживает внимания.

Первый продукт молодой американской компании MonsterGecko, по сути, представляет собой манипулятор типа мышь: две кнопки, колесико скроллинга и оптический сенсор с разрешающей способностью 800 dpi. Вся соль в дизайне. Мышь выполнена в виде пистолета, причем за основу взята не абстрактная конструкция, а вполне реальный Glock, хорошо знакомый игрокам в Counter-Strike. Спусковой крючок играет роль левой кнопки мыши, вторая кнопка находится чуть ниже. На месте предохранителя располагается очень большое и широкое колесо скроллинга. К нему претензий никаких, а вот кнопки не слишком удобные из-за очень длинного хода (хотя это исправляется несложной модификацией). Накладки на рукоятке съемные для обеспечения комфорта пользователям как с большими, так и маленькими ладонями. Симметричная конструкция позволяет работать с мышью и левшам. Оптический сенсор размещен в передней части подставки.

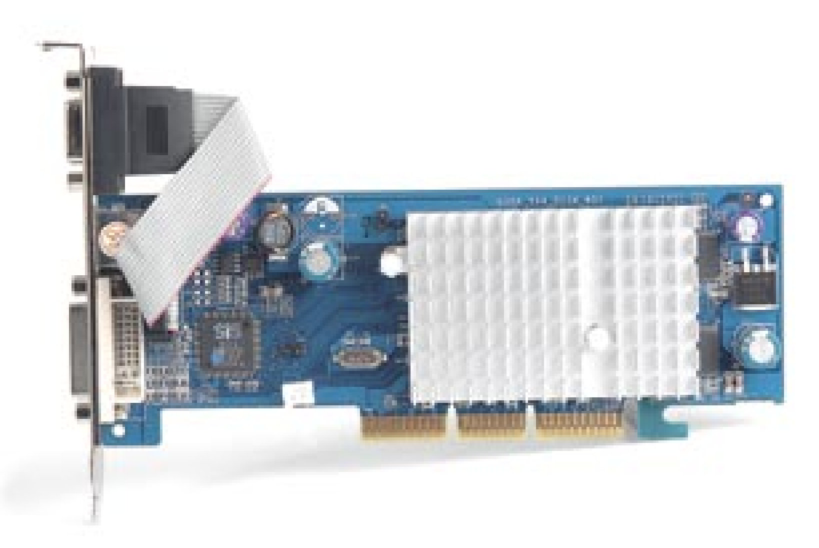
Ощущения от использования манипулятора весьма и весьма необычные. Работа в офисных приложениях вполне возможна, но только после тренировки. Главным же предназначением PistolMouse, как нетрудно понять, является игра в трехмерные шутеры. Стрельба с помощью пистолета (нажимая на спусковой крючок) не только реалистичнее, но и удобнее, а вертикальное расположение ладони меньше утомляет руку во время многочасовых баталий. Этот экзотический продукт еще не дошел до нашего рынка, поэтому пока что мы будем целиться в играх старым «дедовским» способом – с помощью обычной мышки.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Оригинальный аксессуар для фанатов игр в стиле action

ЗА	ПРОТИВ
Снижает усталость руки; хорошая оптика; симметричная конструкция; реалистичность ощущений	Есть период адаптации; длинный ход кнопок; нет дополнительных кнопок



XGI Volari V3XT

Цена – $49

Продукт предоставлен
XGI, www.xgitech.com

Графическое ядро
XGI Volari V3XT
Видеопамять
128 MB DDR, Hynix 5 нс
Стандартные частоты (чип/память)
250/414 MHz
Интерфейс
AGP 8X
Разъемы
VGA D-Sub, DVI, S-Video, Composite, Component RGB

Чуть больше года назад мы впервые познакомились с графическими процессорами производства компании XGI. «Двуглавый монстр» Volari Duo V8 Ultra был превосходно изготовлен и имел прогрессивные характеристики, но его быстродействие во многих приложениях было ниже, чем у лидеров hi-end-сегмента, и потому распространения на рынке он не получил. Младшие модели линейки Volari на тот момент существовали только в виде опытных образцов, однако к концу 2004 г. компания XGI наконец-то наладила выпуск больших партий других анонсированных видеокарт: Volari V3, V3XT, V5 и V8. На этот раз позиционирование чипов было более удачным (нижний и нижне-средний сегменты), и сразу несколько производителей, включая Chaintech и Club-3D, представили свои карты на базе разработок XGI.

В нашем распоряжении оказался референсный образец, пожалуй, наиболее интересной по спецификациям карты линейки Volari – V3XT. Данный продукт ориентирован на самый низкобюджетный сегмент (его основными конкурентами являются Radeon 9200SE и GeForce MX4000, которые даже не попали в наш Супертест), однако при этом он обеспечивает полную поддержку DirectX 9, имеет два выхода (D-Sub и DVI) и, что совсем неожиданно, компонентный видеовыход и аппаратную поддержку HDTV.

Уровень производительности позволяет назвать Volari V3XT одним из лидеров данного сегмента, а по оснащенности ему вообще нет равных. Пассивное охлаждение также добавляет очков продукту XGI как претенденту на установку в Home Theater PC. К сожалению, пока ни один украинский дистрибьютор не осуществляет поставок подобных видеокарт, но смеем надеяться, что со временем ситуация изменится.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Неожиданно удачный продукт с отличными видеовозможностями

ЗА	ПРОТИВ
Поддержка DirectX 9, HDTV; два выхода на мониторы; компонентный видеовыход; пассивное охлаждение	Производительность недостаточна для новых игр

mCubed T-Balancer XL



Цена – $80
Продукт предоставлен
mCubed, www.mcubed-info.com

Небольшая австрийская компания mCubed выпустила интереснейший продукт, кардинально отличающийся от традиционных контроллеров оборотов вентиляторов. T-Balancer XL подключается по шине USB и позволяет раздельно управлять четырьмя вентиляторами прямо из Windows благодаря продвинутому программному обеспечению (снижая частоту оборотов вплоть до 2–5% номинальной!). А четыре термосенсора обеспечивают автоматическое регулирование в зависимости от температурного режима отдельных компонентов. Другой вариант использования устройства высоко оценят энтузиасты моддинга – подключив к T-Balancer XL неоновые лампы или другие источники света мощностью не более 15 Вт на канал, можно не только регулировать их яркость, но и создавать действительно сложные схемы световых эффектов с помощью специализированного ПО LightMagic.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Замечательное многофункциональное устройство для энтузиастов разгона и моддинга

G.SKILL F1-3200PHU2-1GBLA



Цена – $165
Продукт предоставлен
G.SKILL, www.gskill.com

Традиционным брендам на рынке оверклокерских модулей памяти пришлось немного потесниться с приходом компании G.SKILL: ее hi-end-продукты получают в последнее время широкое признание. Наиболее известны комплекты памяти DDR600 от G.SKILL, которые считаются наилучшими модулями стандарта DDR. Но не только товарами для энтузиастов интересен этот бренд. К нам попал бюджетный набор из двух планок по 512 MB типа DDR400 со штатными таймингами 2-6-3-3. При весьма привлекательной цене, аналогичной неоверклокерским модулям других фирм, разгонный потенциал оказался достаточно велик: при напряжении всего 2,75 В модули достигли частоты DDR466 на указанных таймингах и DDR533 при 2,5-8-4-4 (парадоксально, но параметр CAS=3 заметно снизил разгон!). Как видно, G.SKILL даже в недорогих продуктах поддерживает реноме любимца оверклокеров.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличный недорогой комплект памяти от культового производителя для оверклокеров







Olympus E-300

Цена (за kit) – $880

Продукт предоставлен
Datalux, www.datalux.ua

Матрица	CCD, 4/3 (17,3×13 мм)
Млн пикселов	Всего/эффективных 8,9/8,0
Максимальный размер кадра	3264×2448 пикселов
Форматы файлов	JPEG, TIFF, RAW+JPEG, RAW
Светочувствительность матрицы (экв. ISO)	Авто (ISO 100–400), 100, 200, 400, возможность увеличения до 800 и 1600
Подсветка автофокуса	С помощью вспышки
Серийная съемка	2,5 кадра/с, 4 кадра максимум
LCD-монитор	1,8", 134 тыс. пикселов
Память	CompactFlash I/II

Честно говоря, обычно мы не обращаем свои «первые взгляды» на фотоаппараты такого класса, считая их уделом другого нашего журнала – dFOTO. Однако мимо этого мы пройти просто не смогли, ведь впервые цифровая зеркальная камера в комплекте с объективом преодолела отметку в $1000 – причем не через год-два после выпуска, а сразу же. Надеемся, что остальные производители последуют примеру, поданному Olympus.

Olympus E-300 выглядит несколько необычно для зеркальной камеры – отсутствие характерного «наплыва» над объективом объясняется иной конструкцией видоискателя. В E-300 вместо пентапризмы используется система зеркал, расположенных в левой части корпуса. Благодаря такому подходу не только уменьшена высота камеры, но и снижена ее себестоимость.

Эргономика аппарата оказалась на высоте: он удобно лежит в руке, кнопка *Спуск* – точно под указательным пальцем. Отсутствие дополнительного ЖК-дисплея E-300 ничуть не вредит – все настройки отображаются как на основном экране, так и в видоискателе, так что управлять камерой можно, не отрываясь от съемки.

Пропорции кадра у E-300 (4/3) отличаются от других «зеркалок» (3/2) – такой формат изначально разрабатывался для цифровых технологий и потому выбирался «под размер» компьютерного монитора. К сожалению, по этой причине пользователи E-300 ограничены в выборе сменной оптики – соответствующие объективы производят пока только Olympus и Sigma.

Качество снимков E-300 – на уровне других бюджетных зеркальных аппаратов. Камера обладает отличным балансом белого, что позволяет прекрасно справляться с довольно сложным освещением, и высокой детализацией. Единственный найденный недостаток – сравнительно высокий, как для «зеркалки», уровень шумов (едва заметная «рябь» появляется уже на ISO 400).

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая бюджетная цифровая «зеркалка»

ЗА	ПРОТИВ
Высокое разрешение матрицы; отличная эргономика; хороший баланс белого; относительно низкая цена	Заметные шумы при высоких значениях ISO; сравнительно небольшой выбор объективов

HP iPAQ hx2110

Цена – $410

Продукт предоставлен
DataLux, тел. (044) 249-6303

Операционная система	Windows Mobile 2003 Second Edition
Процессор	Intel XScale PXA272 312 MHz
ОЗУ/ПЗУ	64 MB RAM, 64 MB ROM
Область ПЗУ для хранения пользовательских данных	22,06 MB
Экран	TFT, 320×240 точек, 65 536 цветов
Слоты расширения	SD/MMC, CF Type II
Габариты	122×77×14 мм
Масса	136 г
Тип и емкость аккумуляторной батареи	Съемная, Li-Ion, 920 мА·ч
Интерфейсы	IrDA, USB, Bluetooth

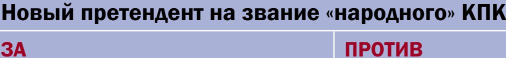
Пришло время сверхпопулярной модели iPAQ h2210 уступить место представителям новой линейки hx2xxx. Даже младший из них – iPAQ hx2110 – имеет все основания на то, чтобы отправить h2210 на покой. Первое, что бросается в глаза, – это, конечно же, улучшения в дизайне. Благодаря новой конструкции боковины крепятся более надежно, а само устройство удобнее лежит в руке. Однако расположение управляющих элементов у нижней кромки не назовешь удачным. Крышка закрывает кнопку-джойстик и не прижимается к задней стенке корпуса, что тоже не способствует комфортной работе. Но что порадовало – так это кнопка включения диктофона на левом торце корпуса и динамик, размещенный на лицевой панели. Продолжая тему эргономики, можем также посетовать на небольшие углы обзора экрана, но в остальном качество картинки этого КПК улучшилось по сравнению с предшественником: запас яркости стал больше, а цвета – насыщеннее.

Отдельные нюансы не могут затмить достоинств iPAQ hx2110, среди которых главное – высокое быстродействие: с тестами он справился лучше большинства конкурентов. При достаточно скромной тактовой частоте процессора платформа обеспечивает эффективную работу с графикой. Заряда аккумуляторов хватает примерно на семь часов при обычном использовании. Непрерывно работать с офисными приложениями при максимальной подсветке можно чуть более 3,5 ч.

Оснащение iPAQ hx2110 довольно богатое для данного класса. Кроме традиционного SD/MMC, добавлен слот CompactFlash Type II для совместимости с множеством периферийных устройств для КПК. Стандартный для Pocket PC набор интерфейсов дополнен Bluetooth. В целом, iPAQ hx2110 – достойный преемник h2210, с улучшенным дизайном, более качественным экраном и увеличенным объемом доступной памяти.



ВЕРДИКТ ★★★★★



Новый претендент на звание «народного» КПК

ЗА	ПРОТИВ
Графический акселератор; два слота расширения; длительное время автономной работы; эргономика	Неудачный джойстик; небольшие углы обзора; завышенная цена





Samsung Q30

Цена – до $3200

Продукт предоставлен
Samsung Electronics,
тел. 8-800-502-0000

Процессор
Intel Pentium M ULV 733 (1,1 GHz) или 753 (1,2 GHz), ядро Dothan

Оперативная память
256 (до 768) MB DDR333

Чипсет
Intel 855GME

Экран
12,1" (1280×768)

Жесткий диск
40 GB, 4200 об/мин

Сетевые возможности
10/100 Ethernet, модем 56K, Wi-Fi (802.11b или 802.11a/b/g)

Встроенный кард-ридер
SD/MMC/MS (Pro), CF

Габариты (Ш×Г×В)
288×198×18 мм

Масса
1,09–1,1 кг (со стандартной батареей)

Время работы от батарей
2 ч 15 мин или 4 ч 45 мин (с расширенной батареей)

Интерфейсы
USB 2.0 (2), FireWire, VGA-out, наушники, микрофон

Операционная система
Windows XP Home Edition

К данному ноутбуку очень подходит выражение «тонкая штучка»: он действительно тонкий и изящный внешне и при этом наделен недюжинными интеллектуальными способностями. В реальности Samsung Q30 даже лучше, чем на фотографии, предусмотрен и другой вариант внешнего оформления – благородного цвета красного вина.

Диагональ экрана 12,1 дюйма – оптимальная со всех точек зрения: достаточно маленькая, чтобы ноутбук оставался компактным, и вполне приемлемая с точки зрения пользовательского комфорта. Процессор Pentium M ULV на ядре Dothan обладает более чем достаточным быстродействием для задач, с которыми пользователь сталкивается «на ходу». А благодаря минимальному энергопотреблению он может обходиться без вентилятора, так что компьютер работает бесшумно.

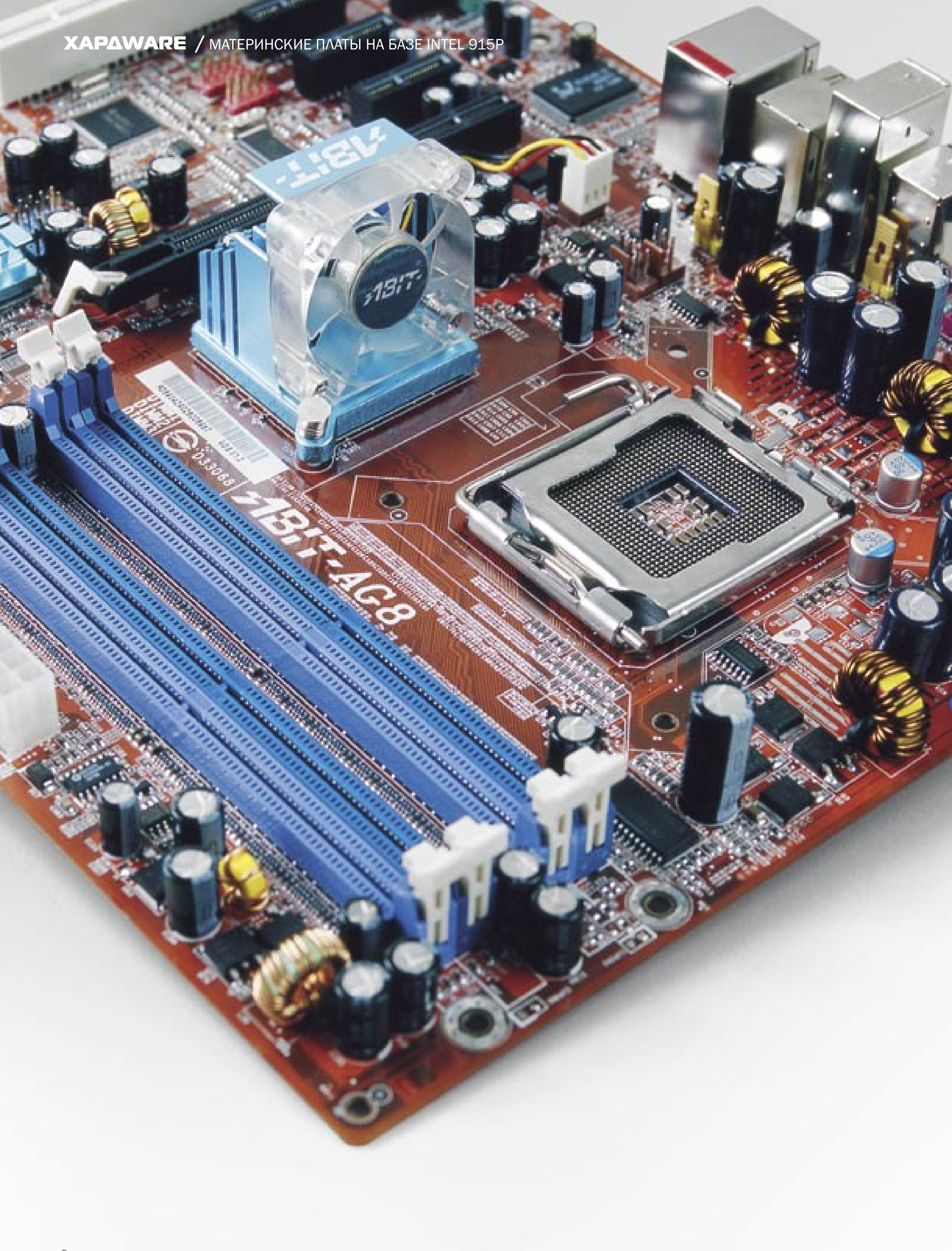
Оперативная память легко наращивается до 768 MB, винчестер и так довольно-таки емкий. Оптический привод DVD/CD-RW подключается к порту FireWire коротким кабелем, по которому и получает питание. Заряда стандартной батареи хватит для работы с документами на 2–2,5 часа или же для просмотра 1,5-часового фильма в формате MPEG-4. Но если этого окажется мало, в комплекте поставляется более емкий аккумулятор, который можно взять с собой про запас. Добавим еще обширные сетевые возможности, характерные для платформы Centrino, и становится очевидным: по оснащенности Samsung Q30 практически не уступает «полноформатным» моделям. Да и по удобству использования тоже: здесь предусмотрены и тачпад, и полноразмерная клавиатура, что обеспечивает данной модели серьезное преимущество перед конкурентами. Единственное, что смущает в этом чуде миниатюризации – его отнюдь не маленькая цена, в остальном же это лучший субноутбук на сегодняшний день.

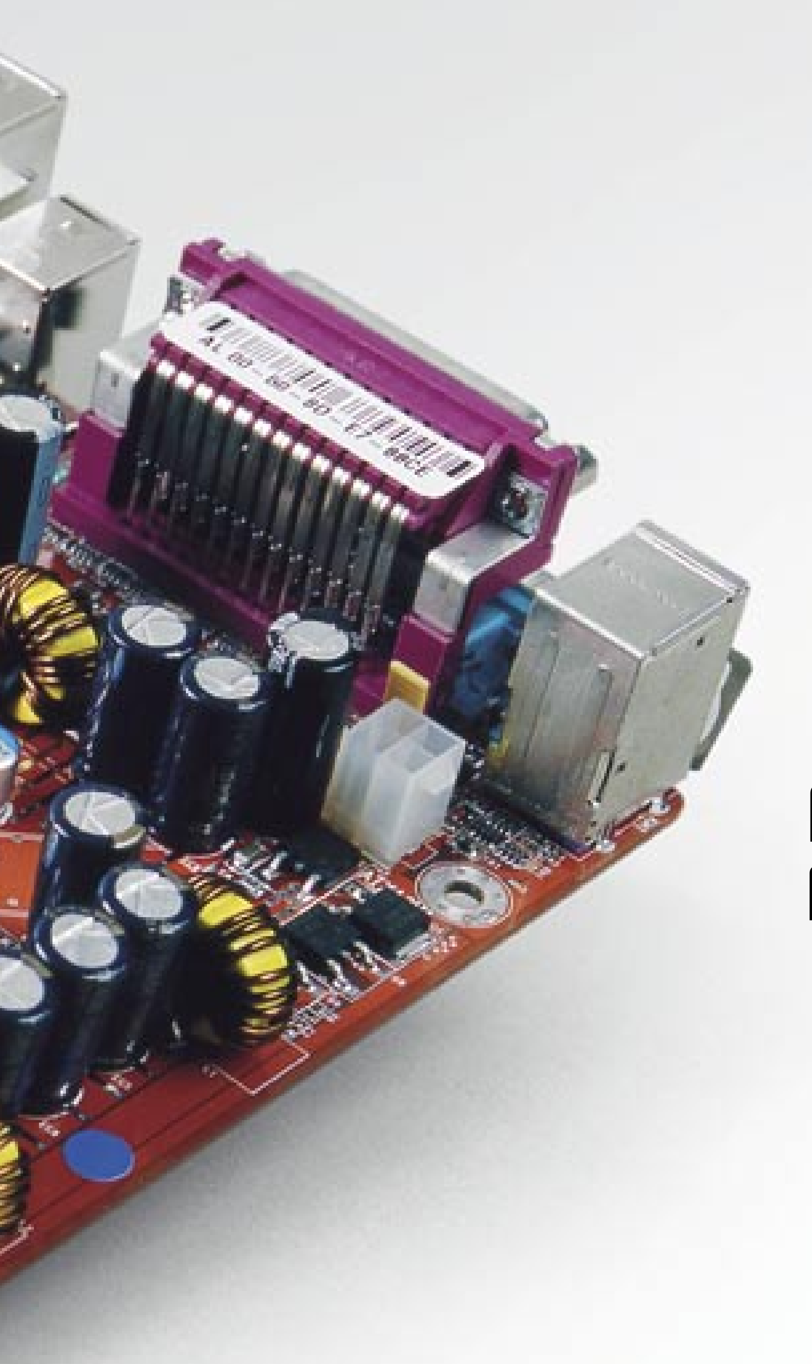
ВЕРДИКТ ★★★★★



Удобный, изящный, мощный – о чем еще мечтать?

ЗА	ПРОТИВ
Великолепный дизайн; комфортность в работе; богатое оснащение; две батареи в комплекте	Высокая цена; бликующий экран; отсутствие PCMCIA и ИК-порта


ABIT-AC8



МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА БАЗЕ INTEL 915P

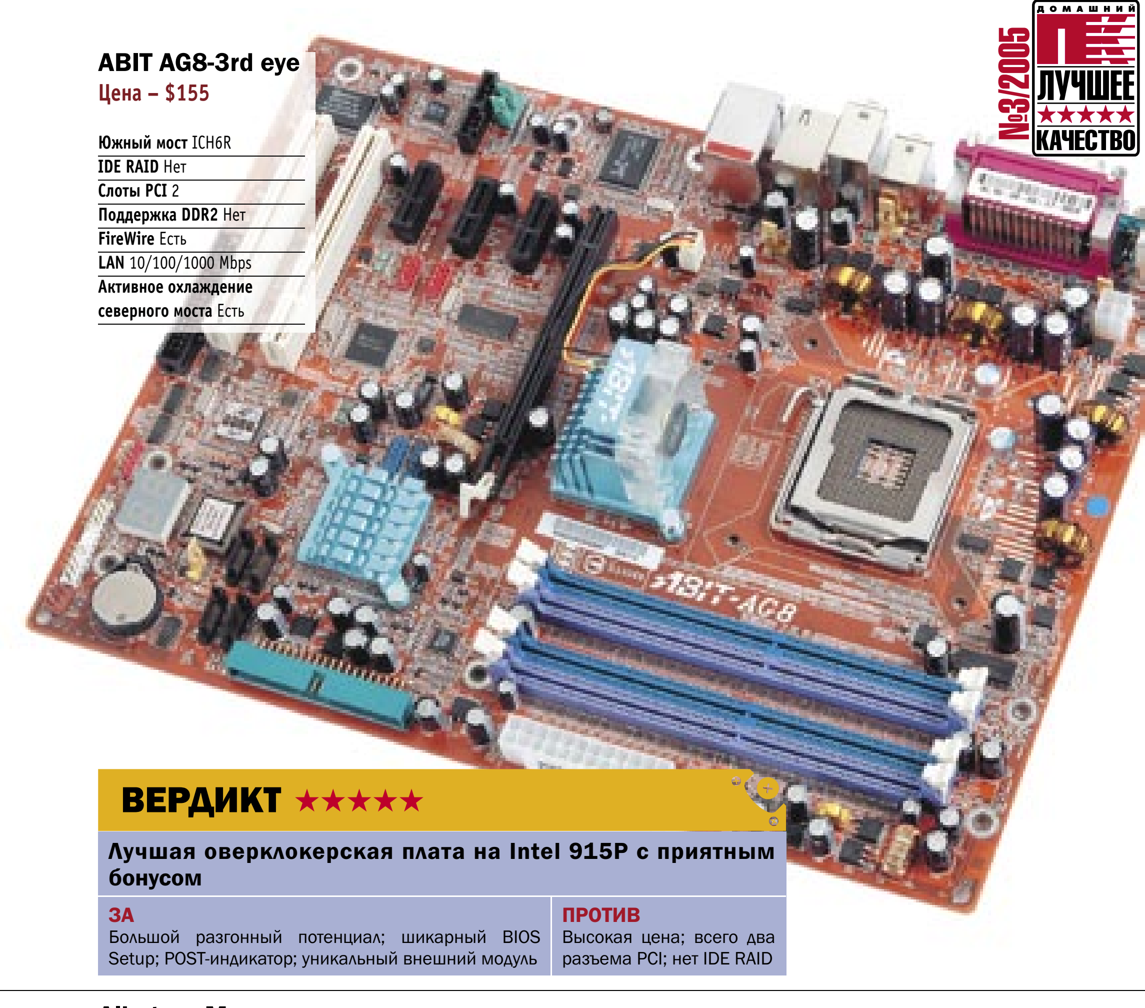
Кирилл Балалин

Прошлым летом мы тестировали материнские платы на базе популярного чипсета Intel 865PE. С того времени многое изменилось: процессоры Pentium 4 (Prescott) на сокете LGA775 стали привлекательной покупкой как с экономической точки зрения, так и с технической. В частности, последние ревизии ядра обеспечивают невиданный ранее потенциал разгона. Материнские платы на основе семейства Intel 915/925 благодаря целой гамме инноваций от Intel подняли оснащенность и функциональность на качественно новый уровень. А выход в конце 2004 г. PCI Express-видеокарт ATI Radeon X700 и NVidia GeForce 6200/6600 позволяет говорить о целесообразности перехода на новую платформу: за меньшие деньги эти акселераторы показывают более высокое быстродействие, чем их предшественники для шины AGP 8X. И только новый стандарт оперативной памяти DDR2 с трудом пробивает себе дорогу к реальным пользовательским системам: модули пока еще достаточно дороги и не столь быстры, чтобы говорить о заметном преимуществе над обычными DDR400. Поэтому формула оптимального выбора платформы Intel с нашей точки зрения выглядит так: LGA775 + Intel 915P + DDR400. Осталось определиться только с конкретной моделью материнской платы, чем мы и займемся в данном тесте.

ABIT AG8-3rd eye

Цена – $155

Южный мост	ICH6R
IDE RAID	Нет
Слоты PCI	2
Поддержка DDR2	Нет
FireWire	Есть
LAN	10/100/1000 Mbps
Активное охлаждение северного моста	Есть



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая оверклокерская плата на Intel 915P с приятным бонусом

ЗА	ПРОТИВ
Большой разгонный потенциал; шикарный BIOS Setup; POST-индикатор; уникальный внешний модуль	Высокая цена; всего два разъема PCI; нет IDE RAID

Albatron Mars PX915P Pro

Цена – $128

Южный мост	ICH6R
IDE RAID	Есть
Слоты PCI	3
Поддержка DDR2	Нет
FireWire	Нет
LAN	10/100/1000 + 10/100 Mbps
Активное охлаждение северного моста	Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая плата, но успешный разгон не гарантирован

ЗА	ПРОТИВ
Три канала IDE; две сетевые карты; хороший BIOS; радиатор на южном мосту	Слабый разгонный потенциал; скромный комплект поставки

ABIT AG8-3rd eye

★★★★★

Первый в нашем тестировании продукт сразу демонстрирует, к какому уровню качества нужно стремиться остальным. При этом мы бы не хотели, чтобы и цена ABIT AG8-3rd eye стала примером для подражания, хотя настоящая оверклокерская плата не может быть дешевой.

Начнем с самого заметного: в комплекте поставляется выносной блок аппаратного мониторинга под названием µGuru Clock. Серая арка с монохромным ЖК-дисплеем и правда напоминает настольные часы, но, кроме времени, выдает информацию по десяти различным показателям: частоте, напряжении, температуре и др.

В плане оснащения ABIT AG8-3rd eye не только не уступает остальным, но и включает компоненты, нацеленные на энтузиастов: чип мониторинга и управления µGuru, мощное охлаждение микросхем чипсета (с вентилятором на северном мосту), цифровой индикатор POST, выручающий при поиске источника проблем в разогнанном компьютере. Дополнительные RAID-контроллеры отсутствуют, хотя добавить каналы IDE не помешало бы, особенно при такой цене.

Изобретатель «оверклокерских BIOS» ABIT с годами оттачивает свое мастерство, и AG8-3rd eye может служить эталоном продуманности BIOS Setup. Особенно порадовал выбор напряжений: до 1,75 В для процессора, до 3,2 В для оперативной памяти и до 2,05 В для северного моста. Неудивительно, что именно ABIT показал лучшие результаты в тестировании на разгон по шине FSB с результатом 270 MHz.

Albatron Mars PX915P Pro

★★★★★

Материнские платы Albatron неоднократно отмечались нами как модели с отличным соотношением цена/качество, способные конкурировать с самыми серьезными противниками на рынке. Плата PX915P Pro выглядит необычно для продукции Albatron: традиционный синий текстолит дополнился многоцветными деталями и золотистыми радиаторами на северном и южном мостах. Владельцы большого количества жестких дисков оценят IDE RAID на контроллере от ITE, который позволяет подключить четыре дополнительных устройства. Кроме штатного адаптера Gigabit Ethernet (чип Marvell), имеется вторая интегрированная сетевая карта 10/100 Mbps на контроллере от VIA.

Настройки BIOS вначале вдохновляют энтузиастов разгона на подвиги: как всегда, Albatron предоставляет пользователю максимум возможностей для управления различными параметрами BIOS. Тайминги, частоты, множители – все в порядке, а напряжения могут меняться в неожиданно широких пределах (например, V_{core} до 1,9 В!). Однако, когда дело дошло до реальной проверки оверклокерских способностей платы, мы были немного разочарованы. По неясной причине максимальный потенциал разгона Albatron PX915P Pro составил всего 215 MHz по шине, что значительно меньше лучших результатов в тесте. Если бы не провал в тесте на разгон, эта материнская плата была бы одним из победителей, ведь и функциональность, и производительность в штатном режиме у Albatron PX915P Pro просто отличные.

AOpen i915Pa-E

★★★★★

Продукция этой компании радует дружелюбным отношением к пользователю. AOpen не заостряет свое внимание на максимальном разгоне, предлагая вместо этого потребителю высокое качество изготовления и мелкие фирменные «штучки». Коробка AOpen i915Pa-E имеет специальное окно, сквозь которое видно саму плату. Весь набор запечатан в пластик и выглядит очень аккуратно. Комплектация близка к минимальной, но все аксессуары отличаются превосходным качеством, а черные IDE-шлейфы несут на себе логотипы AOpen.

Плата изготовлена на PCB черного цвета, который уже очень давно является визитной карточкой почти для всех плат этой компании. Разнообразные пластиковые коннекторы имеют свою определенную окраску, причем она не меняется достаточно давно – AOpen преподносит это как специальное «цветовое кодирование» для упрощения сборки. Никаких неожиданных компонентов нет, функциональность находится в традиционных пределах для плат на основе Intel 915P. Система четырехфазного питания процессора у AOpen называется V4 Power Engine и ранее была редкой особенностью, ориентированной на оверклокеров. Теперь же это штатная возможность практически всех современных материнских плат для платформы Intel.

BIOS ничем нас не удивил, предоставляя характерный для данного чипсета стандартный набор функций разгона. Лишь система контроля вентиляторов и температур SilentTek и эстетическая функция Vivid BIOS отличают AOpen от большинства конкурентов.

ASUS P5GD1

★★★★★

Как всегда, ASUS представляет сразу несколько продуктов на одном чипсете, и в этом тестировании присутствует младший представитель линейки плат на основе Intel 915P. В то время как для своих топовых моделей ASUS применяет черный текстолит, использует большую двухслойную упаковку и внедряет новые решения в области функциональности и комплектации, модели среднего класса остались типичными рабочими лошадками без каких-либо украшательств. Из дополнительных контроллеров замечен только IDE RAID на чипе ITE, и он совсем не лишний. Главный недостаток стандартных спецификаций плат на Intel 915P – это наличие всего одного канала IDE (больше не поддерживает южный мост ICH6/6R), поэтому IDE RAID стал популярным дополнением к типичному набору компонентов. Элементы системы питания на современных платах сильно нагреваются, и для решения проблемы с их охлаждением добавлен мощный алюминиевый радиатор.

ASUS использует практически одинаковые BIOS для всего семейства плат на чипсетах Intel 915/925, и набор установок традиционно широкий – компания ориентируется на энтузиастов, которые ценят максимальную свободу в настройке своего ПК. Кроме обычных оверклокерских пунктов меню вроде таймингов и напряжений, есть целых две настройки «турбо-функций»: Performance Mode и HyperPath 2, чье совместное применение обеспечивает существенный прирост в производительности. А прекрасный разгон и функция CPU Lock Free позволяют рекомендовать эту плату энтузиастам.

ECS Elitegroup 915P-A

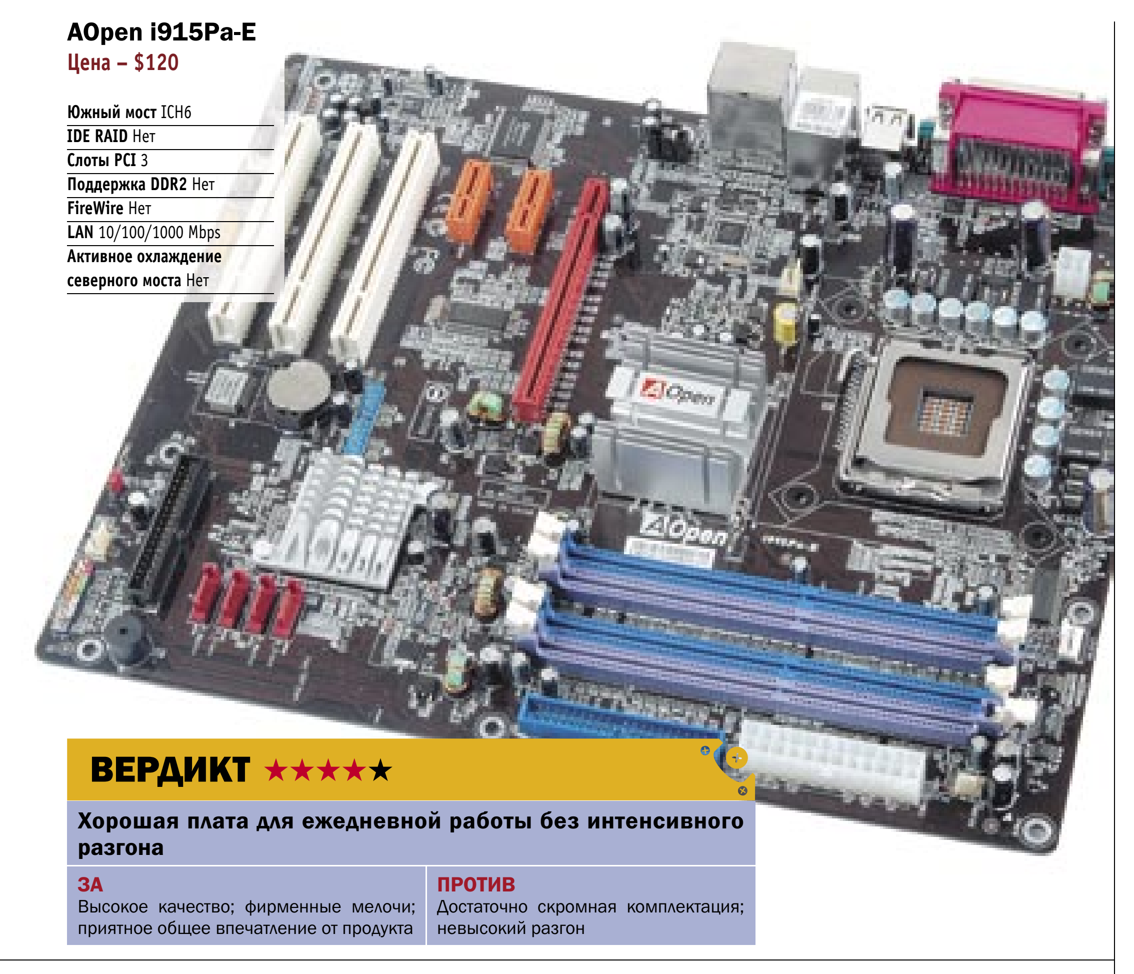
★★★★★

Приятным открытием этого теста стал продукт от ECS. Производитель, всегда ассоциировавшийся с максимально простыми и недорогими продуктами, кардинально пересмотрел свой подход к проектировке и изготовлению материнских плат. Старшая серия PF приближается по характеристикам к топовым платам «дорогих» брендов (одна из моделей, ECS PF4 Extreme, уже побывала на страницах «Домашнего ПК» в декабре прошлого года и получила положительные оценки), но массовые продукты заслуживают даже большего внимания. Во-первых, ECS 915P-A

AOpen i915Pa-E

Цена – $120

Южный мост ICH6
IDE RAID Нет
Слоты PCI 3
Поддержка DDR2 Нет
FireWire Нет
LAN 10/100/1000 Mbps
Активное охлаждение северного моста Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая плата для ежедневной работы без интенсивного разгона

ЗА	ПРОТИВ
Высокое качество; фирменные мелочи; приятное общее впечатление от продукта	Достаточно скромная комплектация; невысокий разгон

ASUS P5GD1

Цена – $125

Южный мост ICH6R
IDE RAID Есть
Слоты PCI 3
Поддержка DDR2 Нет
FireWire Нет
LAN 10/100/1000 Mbps
Активное охлаждение северного моста Нет

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший выбор для максимального оверклокинга

ЗА	ПРОТИВ
Серьезный разгонный потенциал; широкие возможности настройки BIOS; охлаждение системы питания	Скромная функциональность; пассивное охлаждение северного моста

удивляет широкой функциональностью: поддержка обоих типов памяти (DDR и DDR2) и специальный слот AGP Express для установки уже имеющейся видеокарты определенно порадуют тех, кто хочет проводить апгрейд постепенно. Во-вторых, даже визуально заметно высокое качество изготовления, которое не уступает именитым конкурентам.

BIOS необычно организован, но обладает (наконец-то!) широкими возможностями разгона, включая управление основными напряжениями. Причем плата оказалась одной из самых «разгоняемых» в тесте: 255 MHz – это ограничение BIOS, а не самой платы, и с использованием стороннего программного обеспечения можно попытаться достичь даже большего. Добавим к перечисленному хорошую производительность и традиционно гуманную ценовую политику компании – и перед нами лучшая покупка! ECS сделала действительно отличный продукт, безо всяких оговорок.

EPoX EP-5EPA+

★★★★★

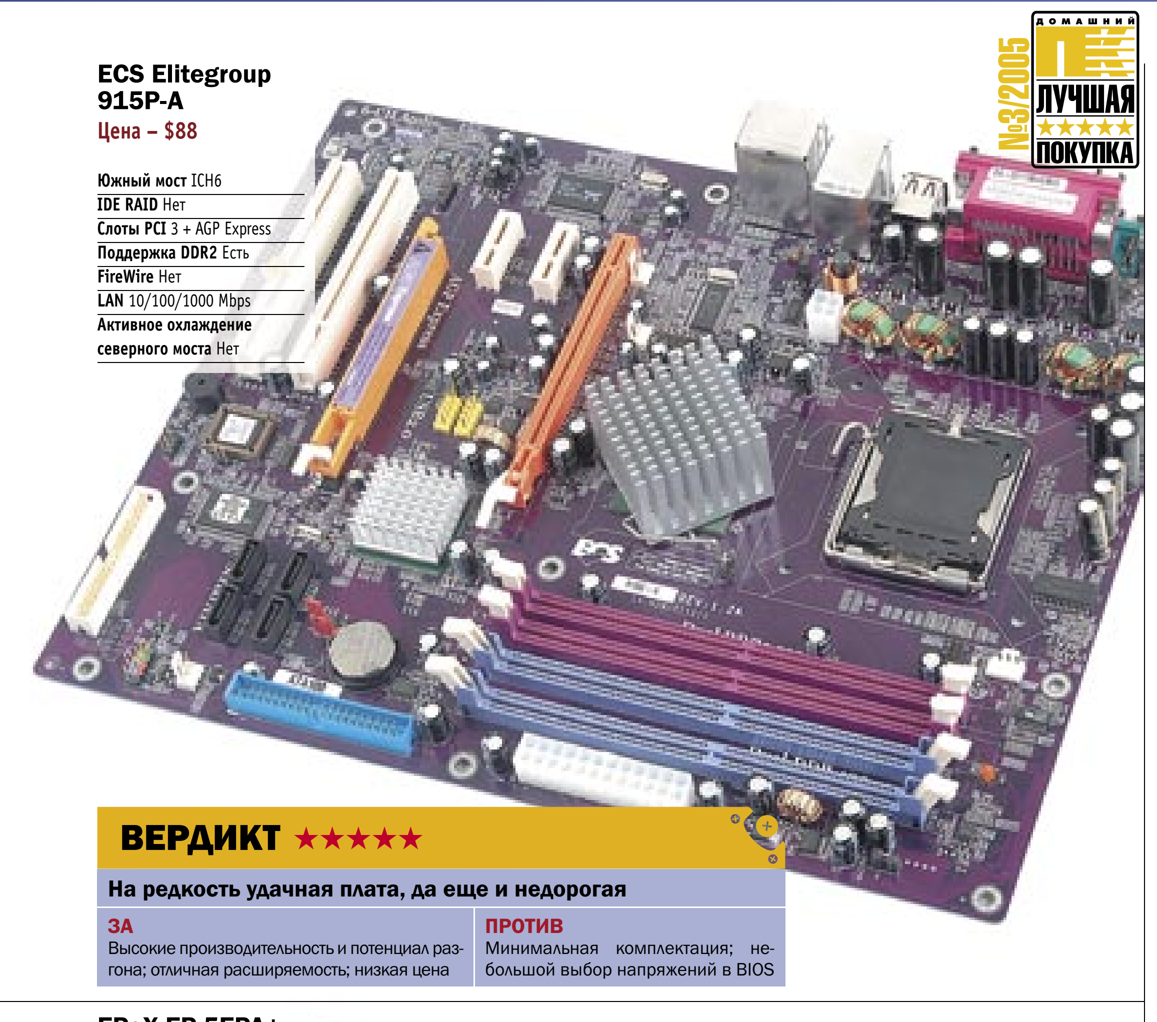
От материнских плат EPoX мы всегда ждем приятных неожиданностей: этот производитель любит баловать пользователей необычными решениями, причем некоторые функции ориентированы на энтузиастов оверклокинга. Осмотр EPoX EP-5EPA+ стоит начать с комплекта поставки. В коробке с платой находится полиэтиленовая сумка с многообещающей надписью «Powerpack». Внутри обнаруживаются уникальные вещи: восемь небольших алюминиевых радиаторов, предназначенных для охлаждения сильногреющихся элементов системы питания; дополнительный выносной термодатчик (подключается к материнской плате, что нынче является исключительно редкой функцией); небольшой аккуратный набор отверток (!), который пригодится не только при сборке платы. Также в комплекте поставляются аэродинамические IDE-шлейфы. Дополнительную функциональность платы обеспечивают классический для EPoX цифровой индикатор POST-кодов и IDE RAID на чипе ITE (два канала по два устройства). Очень приятной особенностью стали целых четыре слота PCI при двух PCI Express x1 и одном x16 – правильный баланс разъемов.

BIOS великолепен... Ну а что еще можно ждать от EPoX, именно этим заслужившей любовь оверклокеров? Например, напряжение питания памяти до 3,3 В удовлетворит даже фанатов, а для новичков имеется функция авторазгона. Поэтому нас очень

ECS Elitegroup 915P-A

Цена – $88

Южный мост ICH6
IDE RAID Нет
Слоты PCI 3 + AGP Express
Поддержка DDR2 Есть
FireWire Нет
LAN 10/100/1000 Mbps
Активное охлаждение северного моста Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

На редкость удачная плата, да еще и недорогая

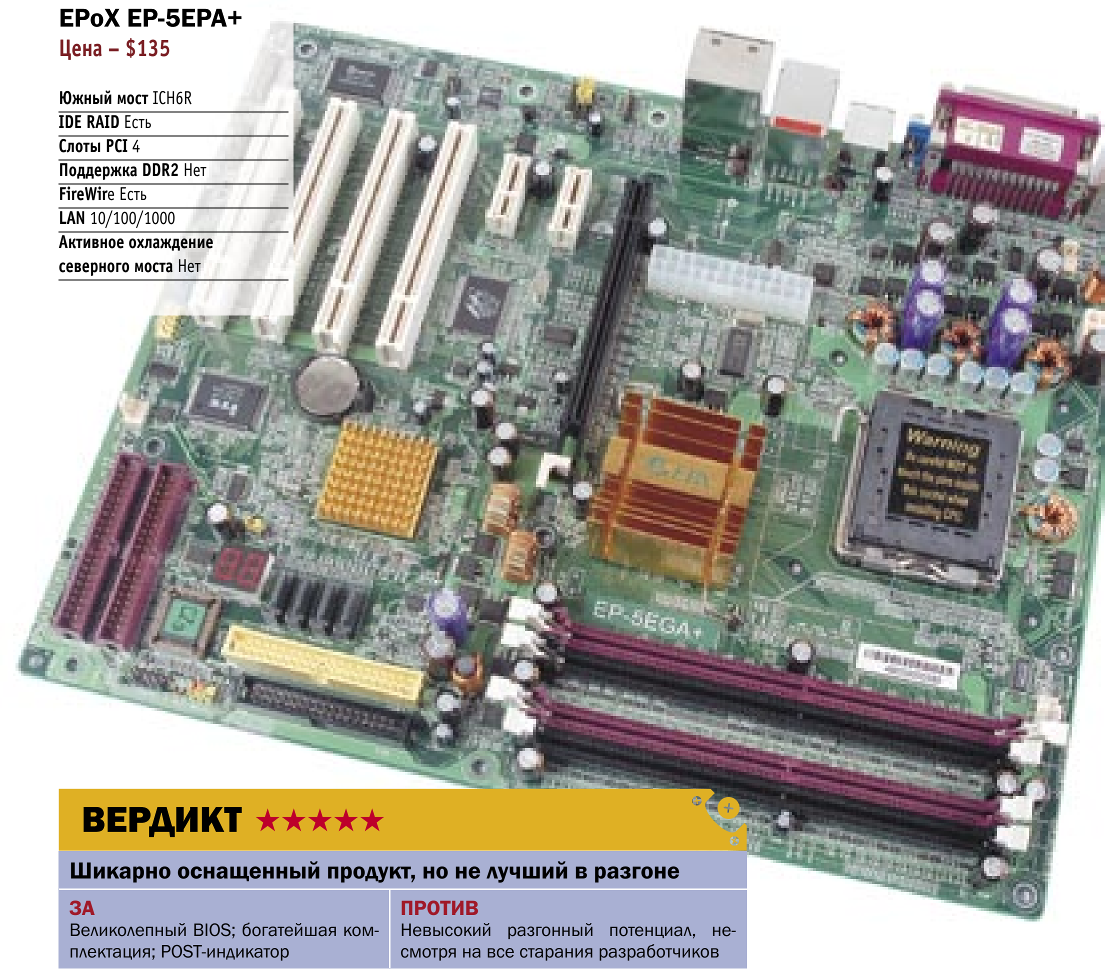
ЗА
Высокие производительность и потенциал разгона; отличная расширяемость; низкая цена

ПРОТИВ
Минимальная комплектация; небольшой выбор напряжений в BIOS

EPoX EP-5EPA+

Цена – $135

Южный мост ICH6R
IDE RAID Есть
Слоты PCI 4
Поддержка DDR2 Нет
FireWire Есть
LAN 10/100/1000
Активное охлаждение северного моста Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Шикарно оснащенный продукт, но не лучший в разгоне

ЗА
Великолепный BIOS; богатейшая комплектация; POST-индикатор

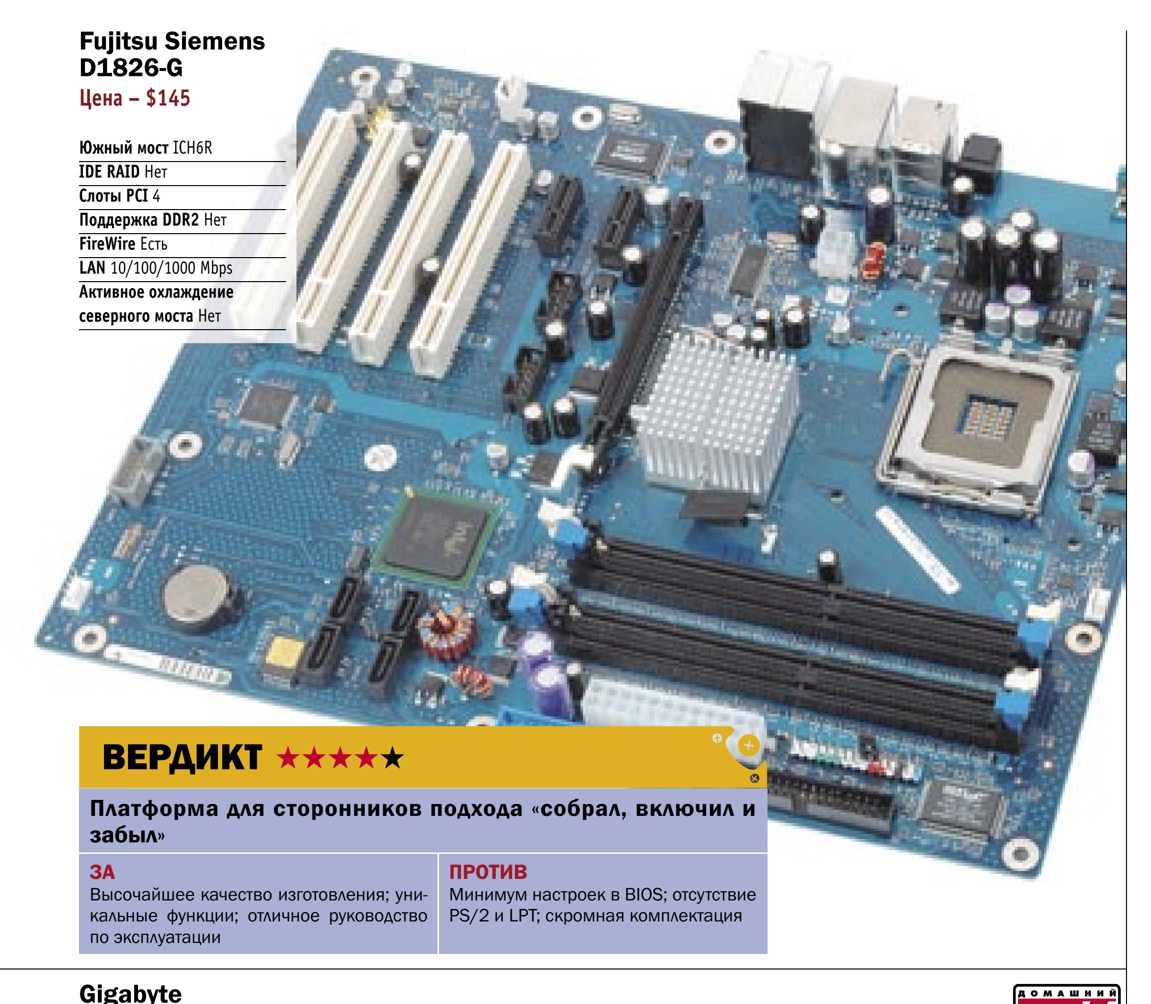
ПРОТИВ
Невысокий разгонный потенциал, несмотря на все старания разработчиков



Fujitsu Siemens D1826-G

Цена – $145

Южный мост ICH6R
IDE RAID Нет
Слоты PCI 4
Поддержка DDR2 Нет
FireWire Есть
LAN 10/100/1000 Mbps
Активное охлаждение северного моста Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Платформа для сторонников подхода «собрал, включил и забыл»

ЗА
Высочайшее качество изготовления; уникальные функции; отличное руководство по эксплуатации

ПРОТИВ
Минимум настроек в BIOS; отсутствие PS/2 и LPT; скромная комплектация

Gigabyte GA-8GPNXP Duo

Цена – $220

Южный мост ICH6R
IDE RAID Есть
Слоты PCI 3
Поддержка DDR2 Есть
FireWire Есть
LAN 10/100/1000 + 10/100/1000 Mbps
Активное охлаждение северного моста Есть

Домашний ПК ЛУЧШЕЕ ★★★★★ КАЧЕСТВО №3/2005

ВЕРДИКТ ★★★★★

Максимально «навороченный» продукт

ЗА
Предельная функциональность и комплектация; хорошая производительность; восьмифазное питание; Wi-Fi-адаптер

ПРОТИВ
Средний разгонный потенциал; несовместимость модуля D.P.S. с крупногабаритными кулерами; очень высокая цена

удивил и разочаровал тот факт, что собственно потенциал повышения частоты шины FSB у платы оказался небольшим.

Fujitsu Siemens D1826-G
★★★★★

Ни одну другую плату не спутаешь с разработками Fujitsu Siemens. Подход инженеров компании кардинально отличается от привычного для десктопных моделей, больше напоминая дизайн серьезных профессиональных продуктов. Начнем с визуального осмотра: D1826-G шокирует отсутствием PS/2-портов для клавиатуры и мыши, а также LPT. Вероятно, предполагается, что потребители техники Fujitsu Siemens не должны применять устаревшие комплектующие. Качество каждого компонента платы и собственно продукта в целом, пожалуй, максимально высокое. Надпись в углу PCB сообщает о том, что ее разработка и сборка производились в Европе, а это большая редкость. На синем текстолите много свободного места, так как дополнительных контроллеров не предусмотрено и функциональность ограничивается базовым набором.

BIOS заимствован у серверных материнских плат и отвечает идеологии «минимум настроек – минимум проблем». Нет даже таймингов памяти, не то что функций разгона: «Оверклокинг? А что это такое?» Зато есть несколько уникальных функций, таких как защита жесткого диска путем установления пароля, использование флэш-драйва (только Fujitsu Siemens MemoryBird) в качестве аппаратного ключа для включения ПК, технология Silent Drive для снижения шума от жестких дисков. Плата подойдет для тех, кто относится к компьютеру как к бытовой технике: «включил и забыл». Энтузиастам же лучше поискать другие модели.

Gigabyte GA-8GPNXP Duo
★★★★★

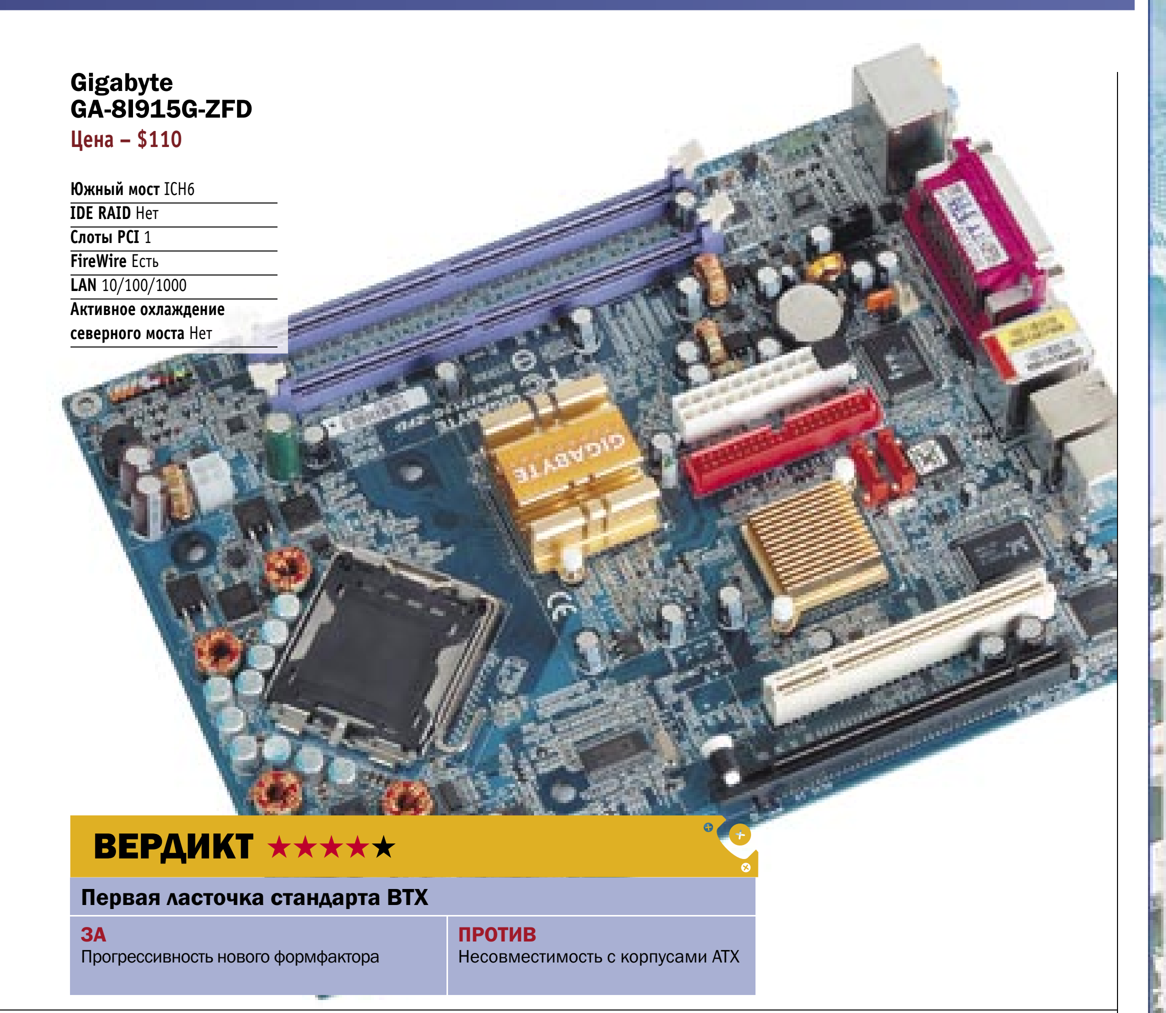
Название Gigabyte прочно ассоциируется с самыми «навороченными» материнскими платами, обеспечивающими максимальную функциональность, но при этом обладающими средним разгонным потенциалом. Старшая модель в линейке продуктов Gigabyte на Intel 915P полностью оправдала наши ожидания.

Мощную начинку не смогла уместить одна коробка, поэтому GA-8GPNXP Duo использует сдвоенную упаковку. Принадлежность к элитной серии 8Sigma обязывает выделяться из общего ряда. Шесть слотов памяти (два DDR2 и четыре DDR), восьмифаз-

Gigabyte GA-8I915G-ZFD

Цена – $110

Южный мост ICH6
IDE RAID Нет
Слоты PCI 1
FireWire Есть
LAN 10/100/1000
Активное охлаждение северного моста Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

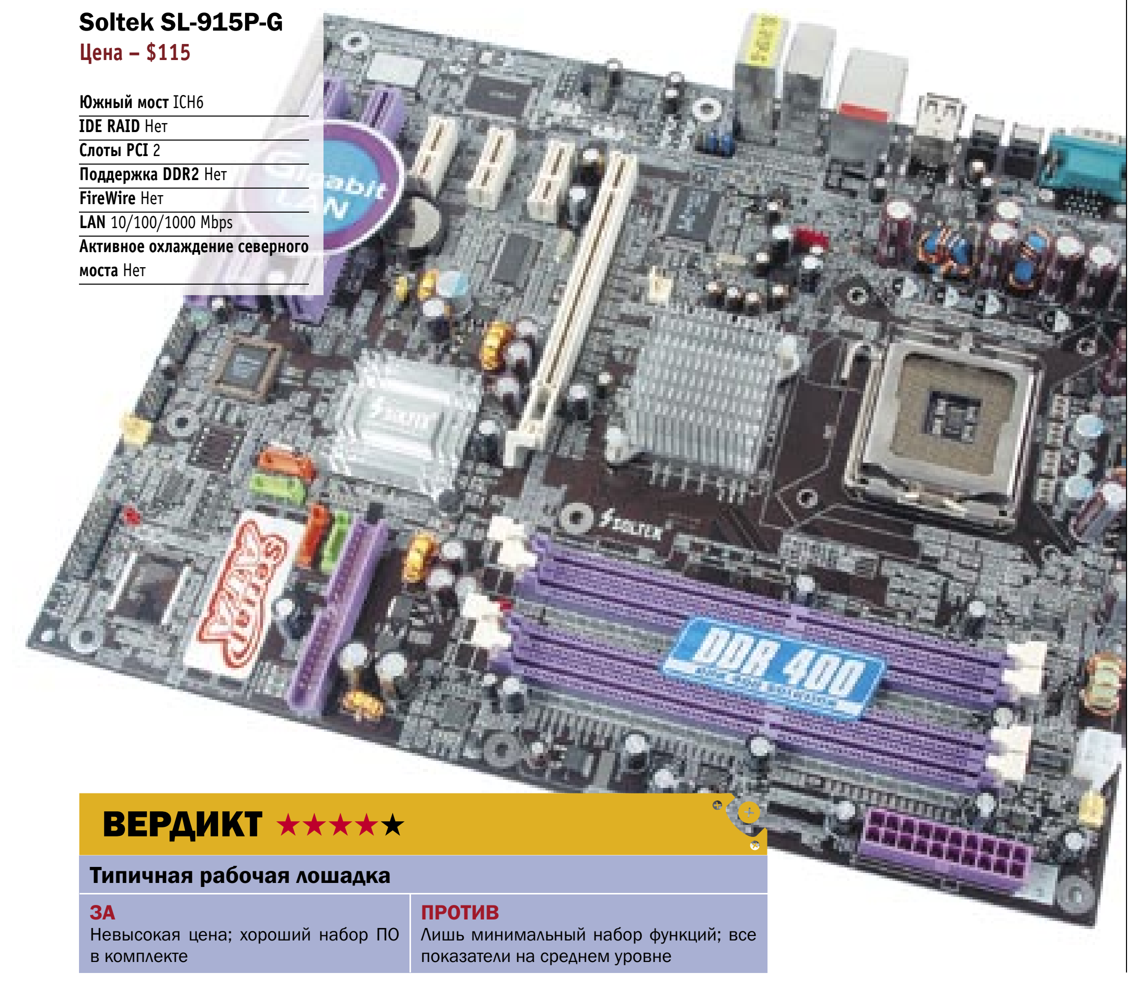
Первая ласточка стандарта BTX

ЗА	ПРОТИВ
Прогрессивность нового формфактора	Несовместимость с корпусами ATX

Soltek SL-915P-G

Цена – $115

Южный мост ICH6
IDE RAID Нет
Слоты PCI 2
Поддержка DDR2 Нет
FireWire Нет
LAN 10/100/1000 Mbps
Активное охлаждение северного моста Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Типичная рабочая лошадка

ЗА	ПРОТИВ
Невысокая цена; хороший набор ПО в комплекте	Лишь минимальный набор функций; все показатели на среднем уровне



ное (!) питание системы U-Plus D.P.S., два интегрированных адаптера Gigabit Ethernet, дополнительный кулер для северного моста Cool-Plus, IDE RAID на контроллере ITE и фирменный Dual BIOS – у Gigabyte получился продукт класса hi-end. Дополняют картину множество аксессуаров и PCI-адаптер Wi-Fi в комплекте.

BIOS – «умеренно оверклокерский», без каких-либо неожиданных находок. Все тайминги, частоты и множители доступны для регулировки, а границы напряжений таковы: для процессора – от 0,8375 В до 1,6 В, для оперативной памяти – от штатного до +0,3 В, аналогичный максимальный порог и у редкого параметра PCI-E Overvoltage Control. При нажатии *Ctrl+F1* появляется дополнительный пункт *Top Performance*, немного увеличивающий скорость работы. Разгонный потенциал средний, но такие платы, как правило, приобретают для работы с топовыми процессорами, для которых частота 240 MHz по шине будет и так выше возможностей самого ядра.

Gigabyte GA-8I915G-ZFD

Во время подготовки этого материала в нашу Тестовую лабораторию поступил необычный продукт – материнская плата Gigabyte GA-8I915G-ZFD стандарта PicoBTX. Все основные характеристики соответствуют нашим требованиям к участникам этого теста (правда, установлен чипсет Intel 915G, что означает наличие встроенного графического ядра GMA900), поэтому и знакомство с платой проходит в рамках общего тестирования.

Формфактор PicoBTX является самым компактным из новых стандартов – материнская плата напоминает те, что установлены в barebone-системах. Расположение основных компонентов совершенно другое, как и предполагают спецификации BTX. Их размещение создает оптимальный путь движения воздуха внутри корпуса, причем используется минимальное количество вентиляторов. Естественно, что при такой компоновке плата не совместима с корпусами ATX. На сегодняшний день это не является проблемой, так как пока продукт существует только в виде предсерийных образцов.

За исключением нового формфактора, GA-8I915G-ZFD ничем не отличается от своих ATX-аналогов, обеспечивая такой же уровень функциональности и оснащенности.

Soltek SL-915P-G

★★★★★

Компания Soltek прославилась несколько лет назад великолепной платой SL-75KAV для первых Athlon под Socket A. Практически неизвестный до того времени бренд вдруг стал всенародно любимым – одна легендарная плата надолго обеспечила ему «запас прочности». Компания давно экспериментирует с дизайном, применяя различные цветовые гаммы для оформления, но с точки зрения энтузиаста продукты Soltek являются крепкими середнячками.

Собственно, практически по всем пунктам Soltek SL-915P-G подходит под это определение. Дизайн фирменной коробки не менялся несколько лет, комплектация – минимально необходимая, без каких-либо излишеств, разве что прилагается неплохая подборка программного обеспечения. На черном текстолите с фиолетовыми пластиковыми деталями размещается джентльменский набор чипсета Intel 915P: один канал IDE и четыре порта Serial ATA, множество аудиоразъемов на задней панели (включая SPDIF-In/Out) и адаптер Gigabit Ethernet. BIOS полностью гармонирует с общей спецификой, предлагая совершенно типичную оверклокерскую функциональность. Правда, расположение пунктов меню в BIOS Setup несколько необычно и в чем-то не так удобно, как традиционное. Реальный потенциал разгона достаточен для большинства пользователей, но энтузиасты захотят большего, поэтому Soltek SL-915P-G мы относим к разряду рабочих лошадок.

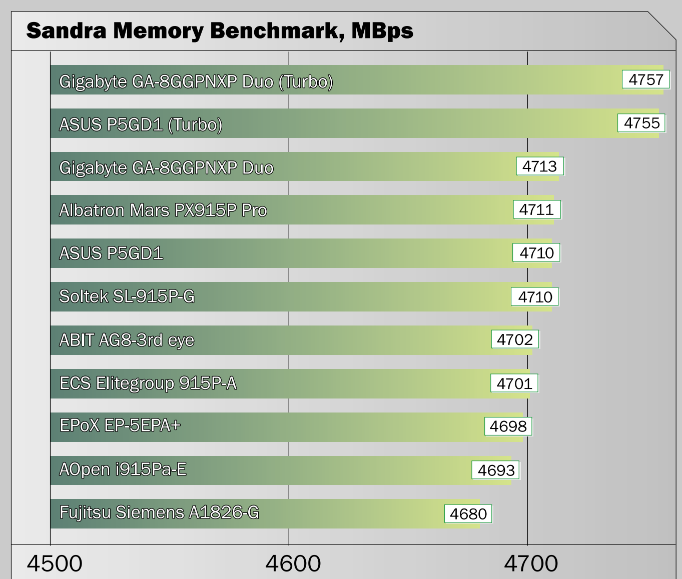
Продукты предоставлены		
ABIT, Albatron, ECS	Compass	(044) 531-9730
AOpen, Soltek	K-Trade	(044) 252-9222
ASUS	MTI	www.mti.ua
	«Технопарк»	(044) 238-8990
EPoX	IT-Link	(044) 288-2933
Fujitsu Siemens	BMS Trading	www.bms.ua
Gigabyte	Представительство Gigabyte	www.gigabyte.kiev.ua
G.SKILL	G.SKILL	www.gskill.com
Intel	Представительство Intel в Украине	www.intel.com/ua
Vantec	Eletek	(044) 495-2911

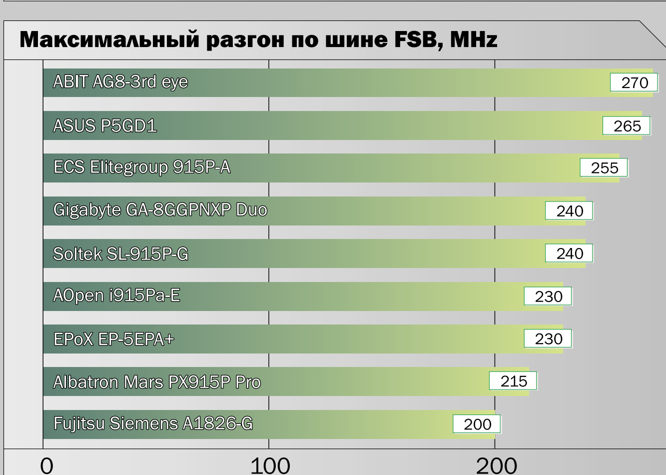
Как мы тестировали?

Разница в производительности материнских плат на одинаковых чипсетах, за редкими исключениями, заметна лишь в тех приложениях, для которых критично быстродействие подсистемы памяти. Но в большинстве случаев их влияние минимально, что подтвердилось и в данном тестировании: вряд ли кому-нибудь будет интересно знать, что все платы показали результат в 38 секунд в тесте SuperPi. Поэтому для исследования эффективности работы подсистемы памяти мы выбрали соответствующий инструмент – тест Memory Benchmark из пакета SiSoft Sandra. Для большей точности он проводился по пять раз, а результат усреднялся.

Проверка разгонного потенциала осуществлялась таким образом: с шагом в 5 MHz находилась максимальная частота, при которой стабильно (десятикратный цикл) проходит тест Lobby High Detail из пакета 3DMark2001 SE. При этом множитель частоты процессора выставлялся минимальным (14X), а для полной гарантии отсутствия «бутылочного горлышка» в частоте работы памяти использовался понижающий коэффициент FSB:DDR (т. е. DDR333 при FSB800). В качестве оперативной памяти применялся набор из двух модулей G.SKILL DDR400 2-6-3-3. Указанные тайминги прошиты в SPD этих модулей, что позволило поставить плату от Fujitsu Siemens (без возможности управления таймингами) в равные условия с остальными участниками.

Конфигурация тестовой системы	
Процессор	Intel Pentium 4 560 (3,6 GHz)
Оперативная память	G.SKILL DDR400 2-6-3-3 (2×512 MB)
Видеокарта	ASUS Extreme EAX800XT
Жесткий диск	Western Digital WD800BB
Блок питания	Vantec Stealth VAN-520
Операционная система	Windows XP Professional SP2





Знакомство с BTX

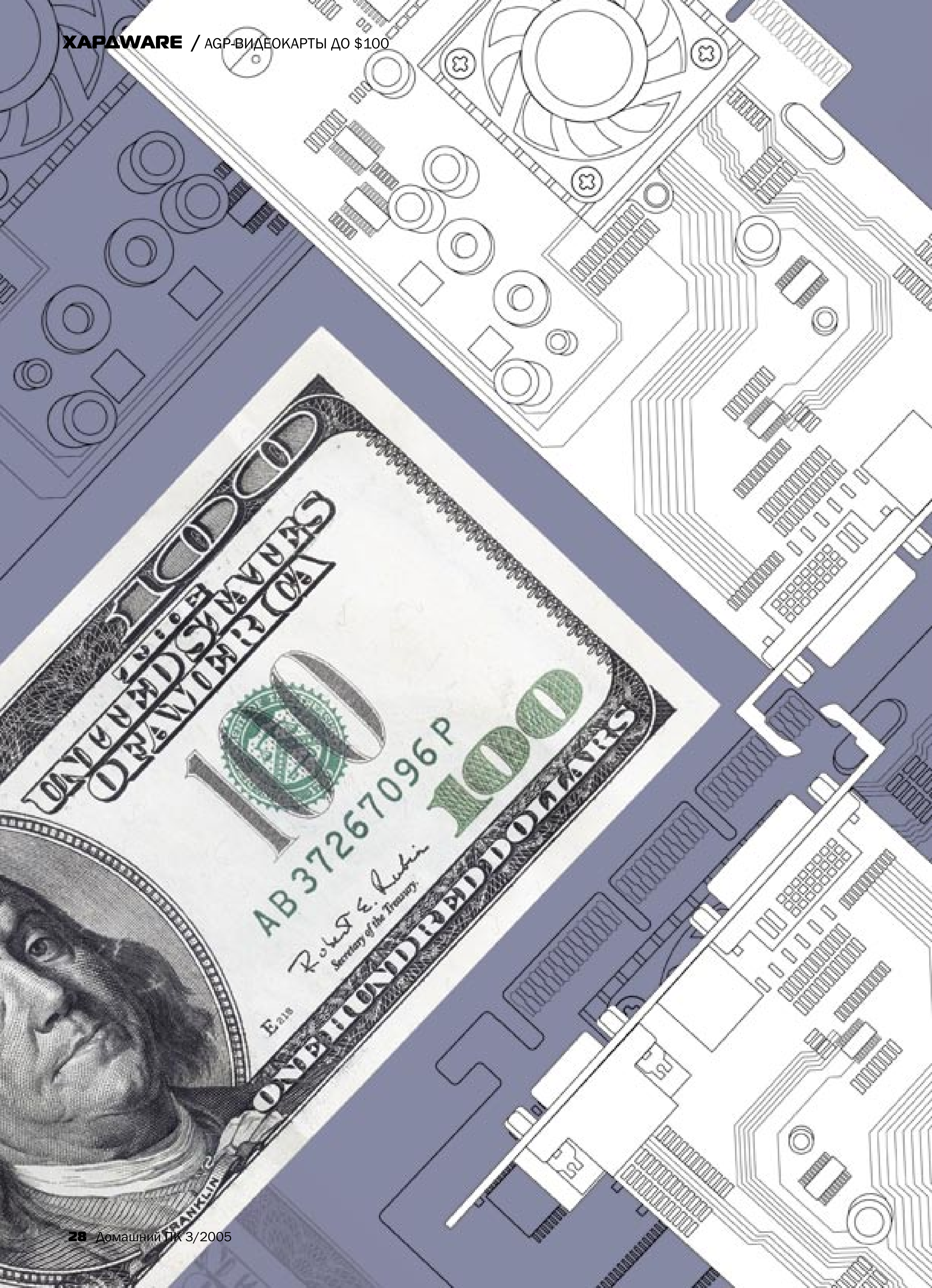
Технология BTX (Balanced Technology Extended) – это новая спецификация формфактора ПК, которая затрагивает в первую очередь такие компоненты, как материнские платы, корпуса, блоки питания и системы охлаждения. Стандарт призван исправить все имеющиеся недостатки привычного ATX. Современные вычислительные системы должны не только объединять в себе новейшие высокопроизводительные технологии, но и соответствовать все более ужесточающимся требованиям к температурному режиму, потребляемой мощности, прочности, акустическим параметрам и электромагнитной совместимости.

Формфактор ATX был разработан достаточно давно, когда перечисленные выше параметры были далеки от современных норм. Таким образом, появился целый ряд проблем, связанных именно с дизайном компонентов ПК. Спецификация BTX предоставляет новые возможности для планирования настольных ПК – как небольших и компактных, так и очень больших расширяемых систем. В дополнение к этому BTX оптимизирован с учетом необходимости поддержки новейших технологий для настольных ПК, включая спецификации PCI Express и Serial ATA.

Стандарт BTX, регламентирующий формфакторы десктопов, является последней новинкой в этой области, призванной решить разнообразные задачи, с которыми сталкиваются разработчики, в том числе и связанные с выбором оптимального сочетания размеров, производительности, функциональных особенностей и цены. Данный стандарт помогает им расширить сферу применения и увеличить жизненный цикл различных промышленных решений, используемых при создании разнообразной продукции.

Спецификация BTX также позволяет применять большое количество инновационных технологий в настольных ПК. Ключевыми преимуществами BTX являются: поддержка низкопрофильных конструкций, обеспечивающих необходимое свободное пространство вокруг элементов системной платы и более удобную установку компонентов расширения в системы с тонкими корпусами и компактными формфакторами; оптимизация пути воздушного потока за счет более рациональной схемы размещения элементов материнской платы, которая улучшает охлаждение всей системы (а применение разработчиками более качественных вентиляторов позволит обойтись меньшим их количеством, что дополнительно улучшит акустические параметры и уменьшит габариты); варьирование размеров системных плат (гибкие возможности выбора системных плат позволяют разработчикам использовать одни и те же компоненты для создания систем различных габаритов и конфигураций – в ультракомпактных ПК могут применяться меньшие по размеру и более эффективные блоки питания, в полноразмерных корпусах устанавливаются стандартные блоки питания ATX 12 В); оптимизированный механизм крепления платы и улучшенное расположение монтажных отверстий (механические характеристики системных плат нового формфактора позволяют обеспечить достаточную прочность для крепления тяжелых элементов, например теплоотводов, а благодаря более прочной конструкции такие тяжелые элементы не деформируют системную плату и не повреждают ее элементы и контакты во время транспортировки).

Перечисленные преимущества формфактора BTX делают его прекрасной заменой устаревающему стандарту ATX, что позволит в будущем (с распространением BTX в реальных системах) решить некоторые важнейшие проблемы компоновки и функционирования современных ПК.



AGP-ВИДЕОКАРТЫ ДО $100

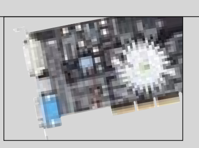
Максим Потапов

С развитием технологий трехмерной графики мы все больше внимания уделяем высокопроизводительным решениям, но для большинства пользователей остается актуальным выбор недорогой видеокарты. И в бюджетном сегменте рынок предлагает столько различных вариантов, что без экспертной оценки не обойтись – покупать кота в мешке, пусть даже «по дешевке», никто не хотел бы.
Мы собрали все продукты до $100, которые были доступны в продаже на начало февраля, и протестировали их в полевых условиях – непосредственно за игрой. В итоге мы не только нашли оптимальные варианты для каждого уровня цен, но и выявили определенную игровую специализацию графических чипов от ATI и NVidia. Кроме того, наши общие рекомендации по выбору бюджетного акселератора помогут сориентироваться как среди продуктов, представленных в этом материале, так и среди массы других предложений на рынке.

ASUS

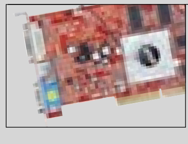
GeForce FX 5200 128 MB 64-bit
GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit
Radeon 9250 128 MB 128-bit
Radeon 9550 128 MB 128-bit

AXLE



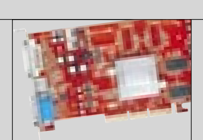
GeForce FX 5500Pro 64 MB 128-bit

CLUB-3D



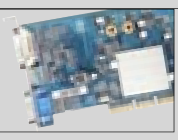
Radeon 9550 256 MB 128-bit

CONNECT3D



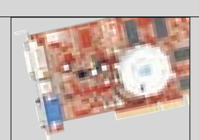
Radeon 9550SE 128 MB 64-bit

GIGABYTE



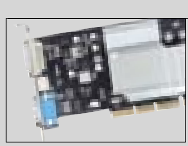
GeForce FX 5200 128 MB 64-bit
GeForce FX 5500 128 MB 64-bit
Radeon 9250 128 MB 128-bit
Radeon 9550 128 MB 128-bit

HIS



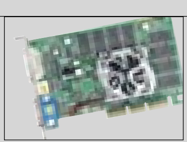
Radeon 9250 128 MB 128-bit
Radeon 9250 128 MB 64-bit
Radeon 9550 128 MB 128-bit
Radeon 9550SE 128 MB 64-bit
Radeon 9600 128 MB 128-bit

INNO3D



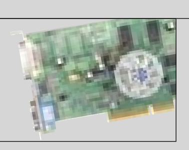
GeForce FX 5200 128 MB 128-bit
GeForce FX 5600XT 128 MB 128-bit
GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit

POINT OF VIEW



GeForce FX 5500 128 MB 128-bit

SAPPHIRE



Radeon 9550 128 MB 128-bit

ASUS GeForce FX 5200 128 MB 64-bit

Цена – $55

Довольно-таки слабый продукт

Частоты ядра/памяти 250/400 MHz
Графический процессор NV34
Чипы памяти Infineon 5 нс
Вентилятор Нет
TV-out S-Video
Переходники Нет
Кабели S-Video

За
Наличие DVI и TV-out
Против
Низкое быстродействие в играх; некачественно реализован аналоговый интерфейс



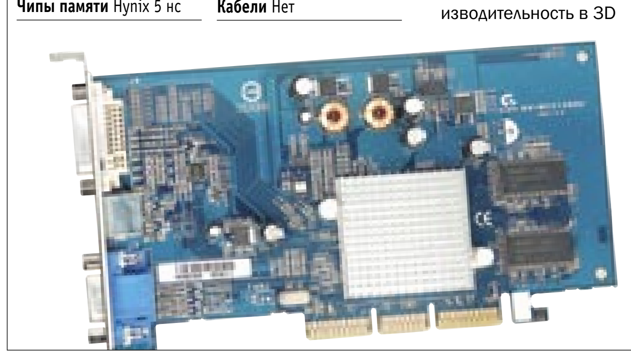
Gigabyte GeForce FX 5200 128 MB 64-bit

Цена – $54

Из младших моделей видеокарт – не самый худший вариант

Частоты ядра/памяти 250/400 MHz
Графический процессор NV34
Чипы памяти Hynix 5 нс
Вентилятор Нет
TV-out S-Video
Переходники S-Video–Composite
Кабели Нет

За
Добротно изготовлена
Против
64-битный доступ к памяти и соответственно низкая производительность в 3D



HIS Radeon 9250 128 MB 64-bit

Цена – $48

Дешево, но отнюдь не сердито

Частоты ядра/памяти 240/333 MHz
Графический процессор RV280
Чипы памяти V-Data 5 нс
Вентилятор Нет
TV-out S-Video
Переходники Нет
Кабели S-Video

За
Минимальная цена; наличие DVI и TV-out
Против
VGA-выход через удлинитель; быстродействие в играх сводится на нет 64-битной шиной памяти



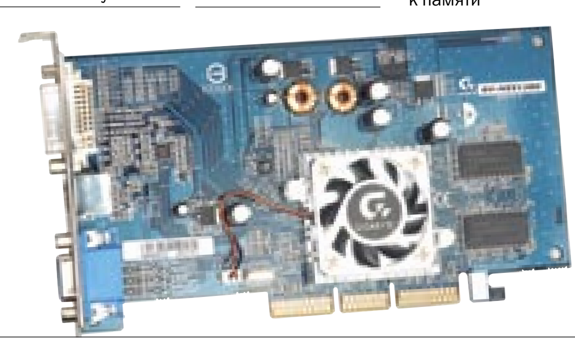
Gigabyte GeForce FX 5500 128 MB 64-bit

Цена – $63

Хорошая видеокарта, но с урезанной шиной памяти

Частоты ядра/памяти 270/400 MHz
Графический процессор NV34
Чипы памяти Hynix 5 нс
Вентилятор Да
TV-out S-Video
Переходники S-Video–Composite
Кабели Нет

За
Высокое качество исполнения...
Против
...при низком быстродействии в связи с 64-битным доступом к памяти



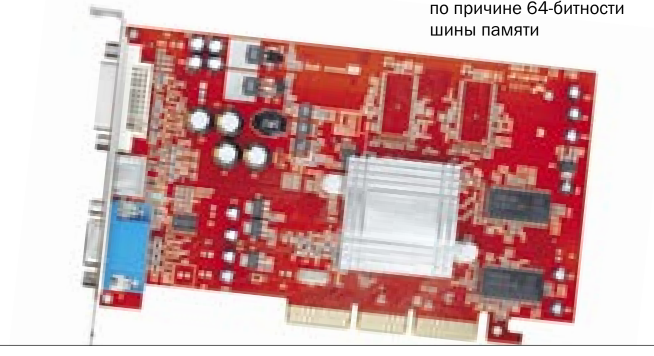
Connect3D Radeon 9550SE 128 MB 64-bit

Цена – $68

Этой видеокарте добавить бы еще 64 бита

Частоты ядра/памяти 324/400 MHz
Графический процессор RV350
Чипы памяти Samsung 5 нс
Вентилятор Нет
TV-out S-Video
Переходники S-Video–Composite
Кабели Composite

За
Высочайшая частота ядра выручает в некоторых играх...
Против
...но это редкие исключения по причине 64-битности шины памяти



HIS Radeon 9550SE 128 MB 64-bit

Цена – $60

Лучше уж Radeon 9250, но чтобы 128-битный

Частоты ядра/памяти 250/400 MHz
Графический процессор RV350
Чипы памяти Mezza 5 нс
Вентилятор Нет
TV-out S-Video
Переходники Нет
Кабели S-Video

За
Разве что невысокая цена
Против
Выносная планка аналогового выхода; более чем скромная производительность



Inno3D GeForce FX 5200 128 MB 128-bit

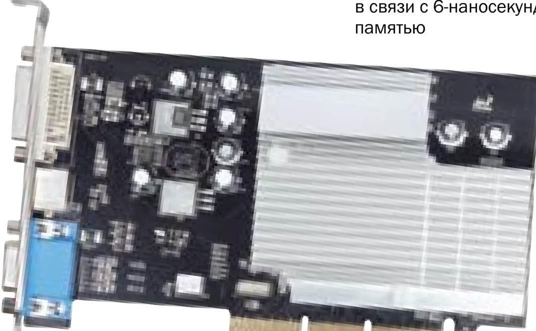
Частоты ядра/памяти 250/333 MHz	**Вентилятор** Нет
Графический процессор NV34	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Elixir 6 нс	**Переходники** DVI-VGA
	Кабели S-Video–Composite

Цена – $57

Среди самых доступных вариантов это один из лучших

За
Неплохое быстродействие в избранных играх

Против
Малый разгонный потенциал в связи с 6-наносекундной памятью





ASUS Radeon 9250 128 MB 128-bit

Частоты ядра/памяти 240/400 MHz	**Вентилятор** Нет
Графический процессор RV280	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Hynix 5 нс	**Переходники** DVI-VGA, S-Video–Composite
	Кабели Нет

Цена – $78

Хорошо, но дорого

За
Неплохое быстродействие как для начального уровня; добротное исполнение

Против
Цена кусается



Gigabyte Radeon 9250 128 MB 128-bit

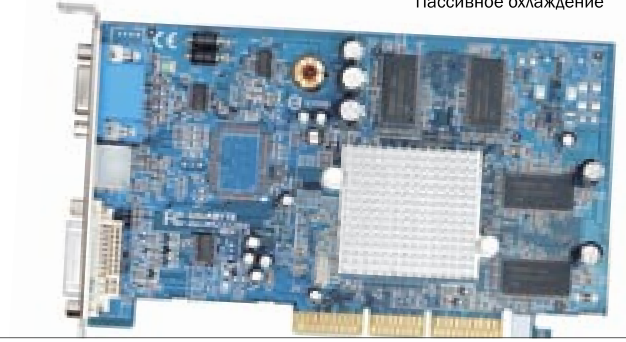
Частоты ядра/памяти 240/400 MHz	**Вентилятор** Нет
Графический процессор RV280	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Hynix 4 нс	**Переходники** S-Video–Composite
	Кабели Нет

Цена – $61

Наиболее привлекательная плата из самых недорогих

За
Доступная цена; микросхемы памяти имеют запас по тактовой частоте

Против
Пассивное охлаждение



Наш подход к оценке быстродействия бюджетных видеокарт кардинально отличается от того, что применяется к акселераторам среднего и высокого класса. В данном случае мы можем рассуждать лишь категориями «играбельности» или «неиграбельности», ни о каком «комфортном быстродействии» говорить нельзя. Реализация последних достижений в области трехмерной графики дается этим видеокартам с большим трудом – они могут показать разве что слайд-шоу из красивых картинок. И это одна из причин, почему нам пришлось отказаться от использования в данном тесте DOOM 3. Никакие видеорежимы и настройки игры не смогли «вытянуть» быстродействие участников до уровня, при котором мы бы получили динамичный «боевик» вместо «пошаговой стратегии». Разумеется, всегда найдутся пользователи, которых такие трудности не остановят, и они будут играть в DOOM 3 даже на более медленных видеокартах. Но если речь идет об определенных затратах, связанных с покупкой графического акселератора, нужно иметь четкое представление о пределах его возможностей.

Мы сделали небольшую подборку из игр, для которых может быть оправдан выбор продукта стоимостью до $100: Counter-Strike 1.6, Wolfenstein: Enemy Territory, Counter-Strike: Source, Unreal Tournament 2004. Разумеется, современные бюджетные видеокарты осилят и 3D-шутеры прошлых лет, такие как Quake III, Unreal Tournament и многие другие. Но при этом следует учитывать, что настройки качества графики практически во всех случаях придется «выкрутить в ноль», чтобы получить приемлемый уровень быстродействия. Впрочем, фанатам 3D-action, проводящим много времени в сетевых баталиях, не привыкать к «спартанскому» качеству картинки. Заметим также, что все видеокарты, представленные в данном тесте, удовлетворят поклонников стратегий, ролевых и прочих игр, где высокая частота смены кадров не так принципиальна. Недаром именно жанр first person shooter имеет ту же аббревиатуру, что и частота смены кадров (frames per second).

Counter-Strike 1.6

Практически все участники тестирования успешно справились с этой игрой в режиме 1280×1024×32 bpp. Но с одной оговоркой: даже самые быстрые из них существенно «тормозят» в случае,

когда в процессе боевых действий кто-то использует дымовую гранату (любители Counter-Strike поймут, о чем идет речь). Прорисовка дыма с максимальным качеством – это суровое испытание для видеопамяти: урезанные 64-битные версии видеокарт просто «задыхаются», хотя в других обстоятельствах они могут уверенно держать счетчик на уровне 60 fps или выше. Таким образом, при попадании в дымовую завесу игрок не только не может нормально видеть, но и передвигается с трудом, в связи с чем владелец слабой видеокарты вынужден будет снизить качество графики (опция Smoke Gas Grenade sprite quality). Акселераторы более высокого класса справляются с дымовой завесой без труда, о чем мы рассказываем отдельно.

Самые младшие модели видеокарт с 64-битным доступом к памяти даже в простой ситуации «не блещут»: для достижения стабильных 99 fps в Counter-Strike 1.6 потребуется снизить разрешение (что не всегда приемлемо для LCD-мониторов). Эта игра – хороший пример того, что быстродействие графического чипа значит не так уж много, если ему «перекрыть кислород», поэтому лучше купить полноценный Radeon 9250, чем 64-битный Radeon 9550SE.

Вообще говоря, среди наиболее дешевых видеокарт именно Radeon 9250 128 MB 128-bit является лучшим вариантом для Counter-Strike 1.6. Но чуть более дорогой GeForce FX 5200 128 MB 128-bit уверенно опережает в данном игровом тесте всех конкурентов от ATI, включая Radeon 9600 128 MB 128-bit. Таким образом, если рассматривать категорию до $100, фанатам Counter-Strike 1.6 имеет смысл остановиться на каком-нибудь из 128-битных GeForce FX. Вместе с тем результаты, полученные нами в других играх, могут внести коррективы в это решение.

Wolfenstein: Enemy Territory

Здесь картина во многом аналогична Counter-Strike 1.6. Снова видеокарты с 64-битным доступом к памяти проигрывают 128-битным модификациям независимо от версии чипа. И опять в категории до $100 все графические акселераторы NVidia опережают конкурентов от ATI. Учитывая тот факт, что Wolfenstein: Enemy Territory – второй по популярности онлайновый 3D-шутер после Counter-Strike, на звание «народных акселерато-

HIS Radeon 9250 128 MB 128-bit VIVO

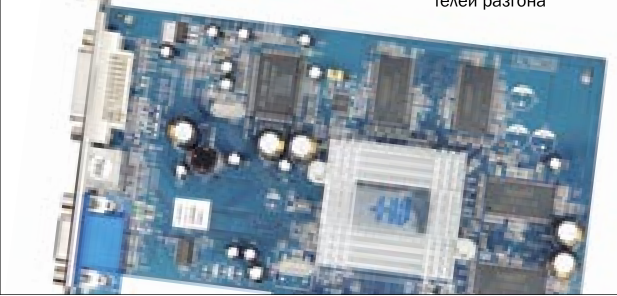
Цена – $76

Единственная модель в нашем тесте с VIVO-функциональностью

Частоты ядра/памяти 240/400 MHz	**Вентилятор** Нет
Графический процессор RV280	**TV-out** S-Video
Чипы памяти V-Data 5 нс	**Переходники** DVI-VGA, S-Video–Composite in/out
	Кабели S-Video

За
Возможности Video-in/out с минимальными затратами; отличное качество исполнения и комплектации

Против
Не лучший вариант для любителей разгона



Axle GeForce FX 5500Pro 64 MB 128-bit

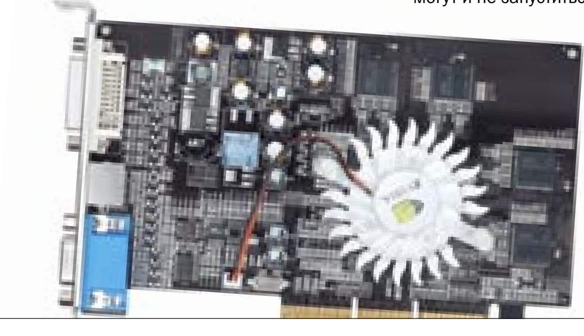
Цена – $66

Уникальное предложение для энтузиастов

Частоты ядра/памяти 275/512 MHz	**Вентилятор** Да
Графический процессор NV34	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Samsung 2,8 нс	**Переходники** DVI-VGA
	Кабели S-Video–Composite

За
Микросхемы памяти с невиданным в бюджетном классе быстродействием

Против
64 MB – маловато по нынешним меркам, новые игры могут и не запуститься



Point of View GeForce FX 5500 128 MB 128-bit

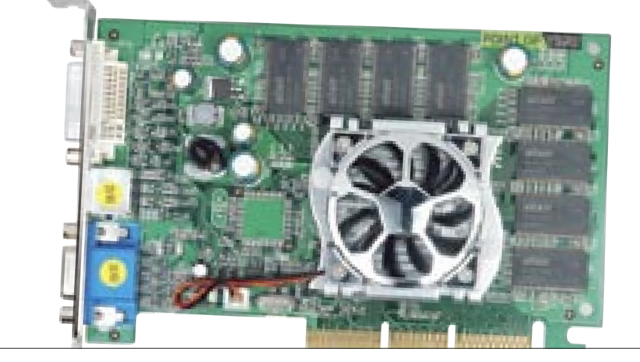
Цена – $79

Довольно-таки удачный продукт

Частоты ядра/памяти 270/400 MHz	**Вентилятор** Да
Графический процессор NV34	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Elixir 5 нс	**Переходники** S-Video–Composite
	Кабели Composite

За
Неплохая производительность; активное охлаждение

Против
Микросхемы памяти без «бонуса» по тактовой частоте



Inno3D GeForce FX 5600XT 128 MB 128-bit

Цена – $77

Уступает GeForce FX 5700LE при схожей цене

Частоты ядра/памяти 234/400 MHz	**Вентилятор** Нет
Графический процессор NV31	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Elixir 5 нс	**Переходники** DVI-VGA
	Кабели S-Video–Composite

За
Приличная производительность в популярных 3D-шутерах
Против
Устаревший чип не справляется с новыми играми



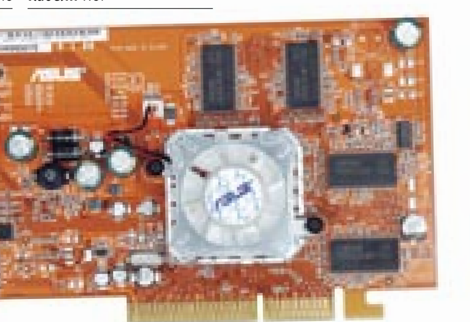
ASUS Radeon 9550 128 MB 128-bit

Цена – $78

Отличный во всех отношениях продукт

Частоты ядра/памяти 250/400 MHz	**Вентилятор** Да
Графический процессор RV350	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Samsung 4 нс	**Переходники** DVI-VGA, S-Video–Composite
	Кабели Нет

За
Память с хорошим разгонным потенциалом и активное охлаждение
Против
Недостатков не обнаружено



Club-3D Radeon 9550 256 MB 128-bit

Цена – $96

Единственная в данном классе 256-мегабайтовая модель

Частоты ядра/памяти 250/400 MHz	**Вентилятор** Да
Графический процессор RV350	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Mira 5 нс	**Переходники** DVI-VGA, S-Video–Composite
	Кабели Composite

За
Дополнительный объем памяти может пригодиться для новых игр; богатая комплектация
Против
Цена довольно высокая; микросхемы памяти – стандартные



ров» могут претендовать именно GeForce FX.

И если уж выбирать между различными версиями плат на базе чипов NVidia, стоит обратить внимание на GeForce FX 5500 128 MB 128-bit. Именно в этой модели цена наилучшим способом сочетается с быстродействием: если они и дороже 128-битных GeForce FX 5200 128 MB, то эта разница с лихвой компенсируется приростом в быстродействии. Более того, среди GeForce FX 5500 встречаются экземпляры со значительным разгонным потенциалом.

Как видно из диаграмм, владельцам GeForce4 Ti4200 нет причин менять свою видеокарту на любую другую в данной категории. Если же возникнет необходимость приобрести что-нибудь посерьезнее – желающих купить подержанную GeForce4 Ti4200 будет хоть отбавляй.

Counter-Strike: Source

Переходим к более тяжелым играм... Впрочем, пока никто особо не спешит переходить на модернизированную версию Counter-Strike, по крайней мере в Украине. И результаты теста помогают понять почему: выжать из бюджетных видеокарт хотя бы 50 fps в разрешении 1024×768 – это целая проблема. Тем не менее наши эксперименты с Counter-Strike: Source имеют определенную практическую ценность: с их помощью можно увидеть, как будут «чувствовать» себя 100-долларовые акселераторы в новых играх. По сравнению с предыдущими играми картина здесь совершенно другая: вперед выходят видеокарты Radeon, что неудивительно, ведь разработчики Half-Life 2 ориентировались в первую очередь на продукцию ATI. На всех моделях, начиная с серии Radeon 9550, игра запускается в режиме DirectX 9.0, в то время как бюджетные продукты NVidia работают лишь в DirectX 8.0 или 8.1. Но даже более интересно другое: платы GeForce FX 5500 умудрились обогнать в Counter-Strike: Source своих старших собратьев – GeForce FX 5700LE!

Оптимальным бюджетным вариантом с точки зрения «совместимости» с новыми играми выглядит Radeon 9600 128 MB 128-bit с его быстродействием и поддержкой DirectX 9.0. Но еще лучше отыскать за те же деньги GeForce4 Ti4200, несмотря на то что он будет работать в Counter-Strike: Source и Half-Life 2 только через Direct X 8.0

Gigabyte Radeon 9550 128 MB 128-bit

Цена – $70

Прекрасный вариант, учитывая цену

Частоты ядра/памяти 250/400 MHz	**Вентилятор** Нет
Графический процессор RV350	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Hynix 4 нс	**Переходники** S-Video–Composite
	Кабели Нет

За
Микросхемы памяти понравятся любителям разгона; отличное исполнение

Против
Пассивная система охлаждения – хорошо для слуха, но не для разгона

HIS Radeon 9550 128 MB 128-bit

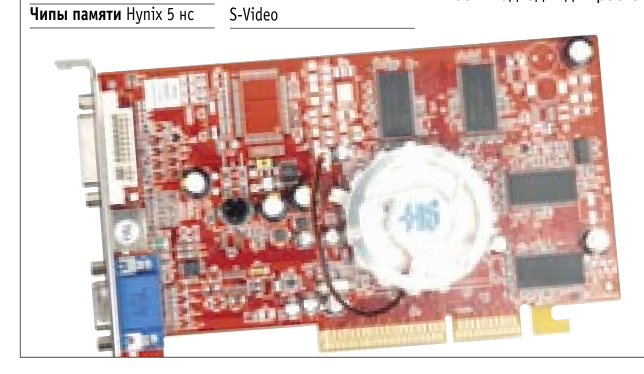
Цена – $72

Добротная видеокарта

Частоты ядра/памяти 250/400 MHz	**Вентилятор** Да
Графический процессор RV350	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Hynix 5 нс	**Переходники** DVI-VGA
	Кабели S-Video

За
Активное охлаждение; высокое качество изготовления

Против
Микросхемы памяти не совсем подходят для разгона



Sapphire Radeon 9550 128 MB 128-bit

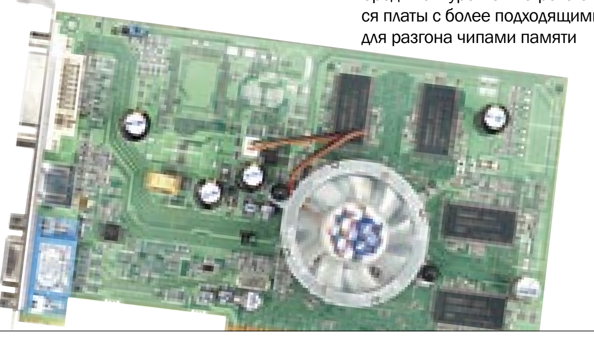
Цена – $92

Оригинальный и качественный продукт

Частоты ядра/памяти 250/400 MHz	**Вентилятор** Да
Графический процессор RV350	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Hynix 5 нс	**Переходники** S-Video–Composite
	Кабели Composite

За
Хорошее быстродействие; активное охлаждение; подсветка кулера

Против
Среди конкурентов встречаются платы с более подходящими для разгона чипами памяти



ASUS GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit

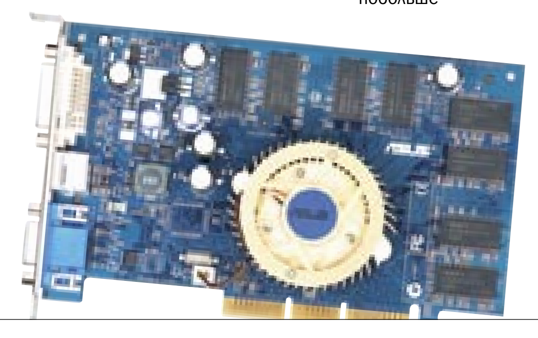
Цена – $99

Качественный продукт с хорошей комплектацией

Частоты ядра/памяти 225/400 MHz	**Вентилятор** Да
Графический процессор NV36	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Hynix 5 нс	**Переходники** DVI-VGA
	Кабели S-Video–Composite

За
Великолепное исполнение; высокая производительность; программный DVD-плеер в комплекте

Против
Разгонный потенциал микросхем памяти бывает и побольше



Inno3D GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit

Цена – $87

Энтузиастам на заметку

Частоты ядра/памяти 225/400 MHz	**Вентилятор** Нет
Графический процессор NV36	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Samsung 3,6 нс	**Переходники** DVI-VGA
	Кабели S-Video–Composite

За
Любители разгона оценят чипы памяти по достоинству

Против
Пассивная система охлаждения



HIS Radeon 9600 128 MB 128-bit

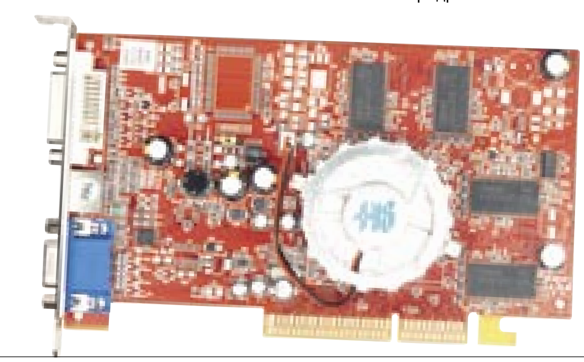
Цена – $94

Лучший продукт до $100

Частоты ядра/памяти 324/400 MHz	**Вентилятор** Да
Графический процессор RV350	**TV-out** S-Video
Чипы памяти Samsung 4 нс	**Переходники** DVI-VGA, S-Video–Composite
	Кабели S-Video

За
Высокое быстродействие; микросхемы памяти с запасом по тактовой частоте

Против
Придраться особо не к чему



Unreal Tournament 2004

Это не только один из самых популярных 3D-шутеров, но и весьма распространенный графический движок, который встречается в множестве других игр. Результаты данного теста интересны и тем, что они зависят прежде всего от типа и тактовой частоты графического процессора. Как видно из диаграммы, видеокарты Radeon в большинстве случаев показывают себя лучше GeForce FX. Хотя быстродействие видеопамяти здесь менее критично, чем в предыдущих играх, 64-битные версии существенно проигрывают младшим 128-битным собратьям.

На примере Unreal Tournament 2004 мы убеждаемся в необходимости построения сбалансированной системы: слабому центральному процессору мощный 3D-акселератор не особо поможет, и наоборот. Выжать 60 fps нам не удалось даже с помощью гораздо более дорогих видеокарт, и в то же время младшие графические процессоры серий Radeon 9250 и GeForce FX 5200 явно не дотягивали до уровня трехгигагерцевого Pentium 4. Таким образом, покупка бюджетной видеокарты может быть оправдана общей невысокой производительностью системы – в этом случае нет особого смысла платить больше $100.

Качество изображения

Чтобы избавить себя и читателей от головной боли, связанной с оценкой качества видеотракта бюджетных продуктов, мы рассматривали лишь модели с цифровым интерфейсом DVI. Разумеется, их желательно подключать к соответствующему входу LCD-монитора, при этом с участниками тестирования проблем не возникает. Что же касается ЭЛТ-мониторов и LCD с аналоговым интерфейсом – здесь могут быть нюансы даже с видеокартами более высокого класса, что уж говорить о бюджетных.

Итак, при подключении через DVI все видеокарты прекрасно сработались с монитором Samsung 193P, а вот в качестве трехмерной картинки были выявлены различия. Даже невооруженным глазом было заметно, что продукты на базе чипов ATI превосходят конкурентов от NVidia в максимально производительном режиме настройки драйверов. Другими словами, чтобы на GeForce FX сделать трехмерную картинку такой же по качеству, как у Radeon, придется в какой-то мере пожертвовать быстродействием.

Итоги

Выбор модели от конкретного производителя – по большому счету дело вкуса и желания заниматься разгоном. В штатном режиме быстродействие видеокарт с одинаковыми характеристиками (версия чипа, частота ядра/памяти) практически идентичное. А вот для разгона большое значение имеет потенциал микросхем памяти (чем меньше наносекунд, тем лучше) и активная система охлаждения.

Из всего многообразия плат, представленных в данном тесте, мы выделим HIS Radeon 9600 128 MB 128-bit как оптимальный вариант до $100, позволяющий играть не только в старые, но и в новые игры. В качестве более дешевой альтернативы имеет смысл рассмотреть Radeon 9550 128 MB 128-bit от ASUS, Gigabyte или Sapphire, а из самых недорогих – Radeon 9250 128 MB 128-bit от тех же производителей.

Любителям Counter-Strike 1.6 и Wolfenstein: ET следует ориентироваться на GeForce FX 5500 128 MB 128-bit. При этом энтузиасты разгона наверняка заинтересуются Axle GeForce FX 5500Pro 64 MB с невероятно быстрой 2,8-наносекундной памятью. Другим же пользователям можно посоветовать 128-битную Point of View GeForce FX 5500 – 128 MB видеопамяти пригодится для новых игр.

Напоследок еще раз предупредим: при выборе бюджетной видеокарты нужно внимательно смотреть, чтобы под красивым названием не оказалась урезанная 64-битная карта. Не всегда производители и продавцы указывают разрядность доступа к памяти, поэтому можно руководствоваться простым правилом: чипы должны быть расположены справа и сверху от графического процессора, в то время как у 64-битных версий память находится лишь по одну сторону.

Продукты предоставлены		
ASUS, Axle, HIS, Inno3D	MTI	www.mti.ua
Club-3D, Connect3D, Point of View	«Навигатор»	(044) 241-9494
Gigabyte	«Квазар-Микро»	www.kvazar-micro.com
Sapphire	Compass	(044) 531-9730

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ?

О критериях выбора игр для данного тестирования сказано уже довольно много, теперь подробнее о самой процедуре. Видеорежим выбирался исходя из следующих соображений: с одной стороны, необходимо было обеспечить достаточную нагрузку на графические акселераторы, чтобы отчетливо проявилась разница между ними, с другой – требовалось сохранить быстродействие на играбельном уровне. Таким образом, для каждой игры мы применяли индивидуальные настройки, неизменными оставались лишь установки в драйверах, оптимизированные под максимальное быстродействие.

Counter-Strike 1.6

В этой игре мы использовали разрешение 1280×1024, стандартное для LCD-мониторов с диагональю 17 или 19 дюймов. Для теста были записаны два демо-ролика реальной игры на онлайновом сервере games.ukrpack.net. Один из них сделан на уровне de_dust и отражает типичную игровую ситуацию в Counter-Strike 1.6. Но в другом действие происходит главным образом на высокой точке уровня as_tundra, откуда хорошо просматривается уровень, причем интенсивно используются дымовые гранаты. Сделано это для моделирования экстремальной нагрузки на видеокарту, которая возникает время от времени в Counter-Strike 1.6 (при условии, что качество прорисовки дыма установлено на максимум). Демо-ролики можно найти на ДПК-CD, их размещают в директории C:\Program Files\Valve\cstrike\, и их просмотр осуществляется с помощью консольной команды viewdemo *имя_файла*, тестирование – с помощью timedemo *имя_файла*. Заметим, что первый (после загрузки игры) прогон демо дает гораздо более низкий результат, чем последующие.

Wolfenstein: Enemy Territory

Здесь применялись максимальные игровые настройки качества графики, при этом мы не решились устанавливать разрешение свыше 1024×768 – для многих участников тестирования и этого оказалось более чем достаточно. Демо было записано на онлайновом сервере games.ukrpack.net, и в нем отражен обычный игровой процесс. Нам не удалось искусственно создать трудности для видеокарт, так что рекомендуем демо записать самостоятельно. Для этого потребуются консольные команды record *имя_файла* и stoprecord, а для теста – timedemo 1 и demo *имя_файла*.

Counter-Strike: Source

В отличие от Counter-Strike 1.6 самое большее, что может позволить себе владелец недорогой видеокарты, это 1024×768. Впрочем, такое ограничение никак не помешает многочисленным владельцам ЭЛТ-мониторов (или 15-дюймовых LCD) нормально играть в эту игру – разумеется, при минимальных настройках качества графики.

Демо было записано с ботами на уровне de_aztec, в нем активно использовался дым (максимального качества), фонарик, часто открывался вид на воду – в общем, мы постарались создать для видеокарт жесткие условия при щадящих настройках. Демо см. на ДПК-CD, для просмотра предусмотрена консольная команда playdemo *имя_файла*, для теста – timedemo *имя_файла*.

Unreal Tournament 2004

Все игровые настройки мы оставили по умолчанию, чтобы в полной мере задействовать графические возможности движка Unreal Tournament 2004. Но при этом в разрешениях выше 800×600 частота обновления кадров становилась уж совсем неиграбельной. Результаты, полученные в данном тесте, можно использовать для оценки быстродействия, которое пользователь получит на разрешении 1024×768, сведя к минимуму графические изыски в настройках игры.

Демо и все необходимое для теста можно найти по адресу www.3dcenter.de/downloads/ut2004-primeval.php

Конфигурация тестовой системы

Процессор	Intel Pentium 4 3,25 GHz (в режиме 13×250 MHz)
Материнская плата	ABIT IC7-G (Intel 875P в режиме 1000 MHz FSB)
Оперативная память	2×512 MB GeiL PC4200 DDR533 (в режиме 500 MHz)
Видеокарта	Creative Radeon 9800 XT 256 MB
Монитор	Samsung SyncMaster 193P
Операционная система	Windows XP Professional SP2, DirectX 9.0c
Драйверы	ATI Catalyst 5.1, NVidia ForceWare 66.93

Counter-Strike 1.6, 1280×1024×32 bpp, максимальное качество, fps

Видеокарта	Экстремальная нагрузка	Обычная нагрузка
Gainward GeForce4 Ti4200 128 MB 128-bit	77,1	179,7
Axle GeForce FX 5500Pro 64 MB 128-bit	72	156,9
ASUS GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit	67,9	155,9
Inno3D GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit	67,7	155,6
Point of View GeForce FX 5500 128 MB 128-bit	68,3	155,1
Inno3D GeForce FX 5600XT 128 MB 128-bit	63,8	142,9
Inno3D GeForce FX 5200 128 MB 128-bit	57,6	137,3
HIS Radeon 9600 128 MB 128-bit	58,4	130,7
Club-3D Radeon 9550 256 MB 128-bit	54,2	123,3
Gigabyte Radeon 9550 128 MB 128-bit	54,2	122,5
ASUS Radeon 9550 128 MB 128-bit	54,1	122,4
Sapphire Radeon 9550 128 MB 128-bit	52,7	118,3
HIS Radeon 9550 128 MB 128-bit	52,8	118,2
Gigabyte GeForce FX 5500 128 MB 64-bit	38,5	100,2
Gigabyte GeForce FX 5200 128 MB 64-bit	38,4	99,6
ASUS GeForce FX 5200 128 MB 64-bit	38,5	99,4
ASUS Radeon 9250 128 MB 128-bit	46,3	98,3
HIS Radeon 9250 128 MB 128-bit	46,2	98,2
Gigabyte Radeon 9250 128 MB 128-bit	46,3	97,8
HIS Radeon 9550SE 128 MB 64-bit	32	78
Connect3D Radeon 9550SE 128 MB 64-bit	32	77,5
HIS Radeon 9250 128 MB 64-bit	24	56,5

Шкала: 0 40 80 120 160

Counter-Strike: Source, 1024×768×32 bpp, минимальное качество, fps

Видеокарта	Изменчивость	Среднее быстродействие
Gainward GeForce4 Ti4200 128 MB 128-bit	4,9	51,7
HIS Radeon 9600 128 MB 128-bit	8,21	44,8
Connect3D Radeon 9550SE 128 MB 64-bit	7,3	41,9
Club-3D Radeon 9550 256 MB 128-bit	7,7	38,5
Gigabyte Radeon 9550 128 MB 128-bit	7,6	38,5
ASUS Radeon 9550 128 MB 128-bit	7,6	38,5
HIS Radeon 9550 128 MB 128-bit	7,5	38,2
Sapphire Radeon 9550 128 MB 128-bit	7,5	38,1
HIS Radeon 9550SE 128 MB 64-bit	7,2	36,5
Gigabyte Radeon 9250 128 MB 128-bit	3	33,8
HIS Radeon 9250 128 MB 128-bit	3	33,8
ASUS Radeon 9250 128 MB 128-bit	3	33,8
Axle GeForce FX 5500Pro 64 MB	3,3	33,1
Point of View GeForce FX 5500 128 MB 128-bit	3,2	32,6
ASUS GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit	2,5	31,4
Inno3D GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit	2,5	31,4
Inno3D GeForce FX 5200 128 MB 128-bit	2,8	29,6
Gigabyte GeForce FX 5500 128 MB 64-bit	2,5	28,1
HIS Radeon 9250 128 MB 64-bit	2,4	27,6
ASUS GeForce FX 5200 128 MB 64-bit	2,3	26,8
Gigabyte GeForce FX 5200 128 MB 64-bit	2,4	26,8
Inno3D GeForce FX 5600XT 128 MB 128-bit	1,7	25,1

Шкала: 0 15 30 45

Unreal Tournament 2004, 800×600×32 bpp, настройки по умолчанию, fps

Видеокарта	fps
Gainward GeForce4 Ti4200 128 MB 128-bit	52,4
Inno3D GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit	51,5
HIS Radeon 9600 128 MB 128-bit	51,4
ASUS GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit	51,3
Club-3D Radeon 9550 256 MB 128-bit	47,5
Gigabyte Radeon 9550 128 MB 128-bit	47,4
ASUS Radeon 9550 128 MB 128-bit	47,3
Sapphire Radeon 9550 128 MB 128-bit	45,2
HIS Radeon 9550 128 MB 128-bit	45,2
Inno3D GeForce FX 5600XT 128 MB 128-bit	43,9
Connect3D Radeon 9550SE 128 MB 64-bit	40,5
HIS Radeon 9550SE 128 MB 64-bit	40,1
Point of View GeForce FX 5500 128 MB 128-bit	38,7
ASUS Radeon 9250 128 MB 128-bit	37,4
HIS Radeon 9250 128 MB 128-bit	37,2
Gigabyte Radeon 9250 128 MB 128-bit	36,9
Axle GeForce FX 5500Pro 64 MB 128-bit	36,1
Inno3D GeForce FX 5200 128 MB 128-bit	34,9
Gigabyte GeForce FX 5500 128 MB 64-bit	32
Gigabyte GeForce FX 5200 128 MB 64-bit	30,9
ASUS GeForce FX 5200 128 MB 64-bit	30,9
HIS Radeon 9250 128 MB 64-bit	26,8

Шкала: 0 15 30 45

Wolfenstein: Enemy Territory, 1024×768×32 bpp, максимальное качество, fps

Видеокарта	fps
Gainward GeForce4 Ti4200 128 MB 128-bit	106,3
ASUS GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit	95,1
Inno3D GeForce FX 5700LE 128 MB 128-bit	94,7
Inno3D GeForce FX 5600XT 128 MB 128-bit	91
Axle GeForce FX 5500Pro 64 MB 128-bit	85
Point of View GeForce FX 5500 128 MB 128-bit	83,7
Inno3D GeForce FX 5200 128 MB 128-bit	72,6
HIS Radeon 9600 128 MB 128-bit	69,6
Club-3D Radeon 9550 256 MB 128-bit	66,2
Gigabyte Radeon 9550 128 MB 128-bit	65,8
ASUS Radeon 9550 128 MB 128-bit	65,7
ASUS Radeon 9250 128 MB 128-bit	63,5
HIS Radeon 9250 128 MB 128-bit	63,2
Gigabyte Radeon 9250 128 MB 128-bit	63
Sapphire Radeon 9550 128 MB 128-bit	62
HIS Radeon 9550 128 MB 128-bit	62
ASUS GeForce FX 5200 128 MB 64-bit	56,9
Gigabyte GeForce FX 5500 128 MB 64-bit	56,3
Gigabyte GeForce FX 5200 128 MB 64-bit	55,7
HIS Radeon 9550SE 128 MB 64-bit	48,5
Connect3D Radeon 9550SE 128 MB 64-bit	41,9
HIS Radeon 9250 128 MB 64-bit	33,1

Шкала: 0 40 80

ТЕСТИРОВАНИЕ ГАРНИТУР

Сергей Галёнкин, Максим Капинус

На идею тестирования гарнитур нас натолкнул выход в прошлом году нескольких чрезвычайно удачных сетевых шутеров (включая очередную модификацию Counter-Strike: Source) вместе с появлением удобнейшей утилиты для IP-телефонии Skype. Действительно, играть в многопользовательские командные игры без голосовой связи непросто – ведь координировать действия с помощью чата с клавиатуры смерти подобно. А международные переговоры с друзьями по Skype довольно удобны, да и обходятся дешевле, чем классическая телефонная связь. Соответственно перед пользователем встает проблема выбора комплекта из наушников и микрофона, причем она оказалась не такой простой, как мы полагали сначала.

GEMBIRD



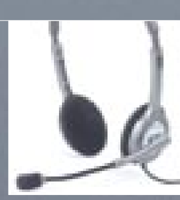
AP-5.1
AP-870

GENIUS



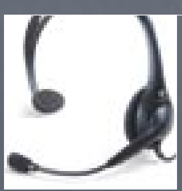
HS-03A
HS-04S
HS-04A
HS-04V
HS-02N

LABTEC



Headset 242
Stereo Gaming fx:1
Stereo 342

LOGITECH



811
812

SVEN

GD-750MV
GD-900MV

U.S. BLASTER



USB 360
USB 370


Dialog-812
Logitech

Сводная таблица оценок гарнитур

Название	Исполнение	Звучание	Запись	Итог
Gembird AP-5.1	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Gembird AP-870	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆
Genius HS-03A	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆
Genius HS-04S	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆
Genius HS-04V	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Genius HS-04A	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆
Genius HS-02N	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Labtec fx:1	★★★☆☆	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
Labtec 242	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Labtec 342	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Logitech 811	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Logitech 812	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Sven GD-750MV	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★★
Sven GD-900MV	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
U.S. Blaster USB 360	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆
U.S. Blaster USB 370	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆

Как мы тестировали

Поскольку специальные стенды для определения качества звучания наушников – большая редкость, мы прибегли к методу экспертных оценок. Три человека использовали все представленные гарнитуры и выставляли им свои оценки в специальной таблице. Для оценки микрофонов производилась запись голоса, затем решалось, насколько она совпадает с реальным его звучанием. Удобство исполнения, пожалуй, самый субъективный параметр – мы принимали во внимание форму наушников, их качество, наличие регулятора громкости и возможности коррекции положения.

Воспроизведение

Наиболее серьезной проблемой для участников теста стал экзамен на качество звука. Предполагается, что гарнитура будет использоваться не только как средство сетевого общения, но и в роли наушников для прослушивания музыкальных композиций, поскольку переключать несколько устройств вряд ли удобно – хотелось бы иметь некое универсальное решение, хоть немного удовлетворяющее и в музыкальном, и в игровом плане. Поиск такого решения оказался нетривиальной за-

Gembird AP-5.1
★★★★☆
Цена – $22

Продукт предоставлен
GMB Ukraine, www.gembird.ua

Исполнение
★★★★☆
Звучание
★★★★☆
Запись
★★★★★

Система объемного звука среднего качества

За
Регулятор громкости
Против
Жесткая неудобная конструкция



Gembird AP-870
★★★☆☆
Цена – $4,8

Продукт предоставлен
GMB Ukraine, www.gembird.ua

Исполнение
★★★☆☆
Звучание
★★★★☆
Запись
★★★★☆

Средний продукт по всем параметрам

За
Регулятор громкости
Против
Невыразительный плоский звук; труднорегулируемое крепление микрофона





Genius HS-03A
★★★☆☆
Цена – $7,5

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★☆☆
Звучание
★★★☆☆
Запись
★★★★☆

Устройство для работы с голосом

За
Небольшие размеры
Против
Полное отсутствие музыкальных способностей

Genius HS-04S
★★★☆☆
Цена – $11,5

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★★☆
Звучание
★★★★☆
Запись
★★☆☆☆

Средние наушники с некачественной записью звука

За
Регулятор громкости
Против
Неудачный приглушенный микрофон; неудобная поворотная конструкция





Genius HS-04A

★★★★★

Цена – $12

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★★★
Звучание
★★★★★
Запись
★★★★★

Неплохой вариант с небольшими недостатками

За
Регулировка громкости
Против
Шипение на низких частотах; небольшие искажения при записи



Genius HS-04V

★★★★★

Цена – $18

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★★★
Звучание
★★★★★
Запись
★★★★★

Относительно слабое устройство с эффектом вибрации на любителя

За
Эффект басовой вибрации
Против
Дребезжащий звук



Genius HS-02N

★★★★★

Цена – $7

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★★★
Звучание
★★★★★
Запись
★★★★★

Отличные наушники с конструктивными особенностями

За
Качественное звучание; снимающаяся трубка микрофона
Против
Плохая фиксация на голове; шарнирная конструкция обода

дачей: не все гарнитуры были готовы к испытанию, поэтому лидер выявился практически сразу. Им стала гарнитура Labtec 342, обеспечившая наиболее приемлемое звучание. По соотношению цена/качество вне конкуренции оказалась гарнитура Sven GD-750MV – за такую цену можно простить почти все. Тем более что сбалансированность ее звучания оставила далеко позади большинство конкурентов. Нельзя не отметить, что практически на пятки ей наступает Genius HS-02N, проигрывая лишь в стоимости.

Среди аутсайдеров оказались обе модели U.S. Blaster, показавшие посредственные музыкальные способности. Увы, они не стали такой же приятной неожиданностью, какой явилась аудиосистема 5.1 из теста в ноябрьском номере «Домашнего ПК». Замыкает тройку Genius HS-03A, явно предназначенная только для узкого применения в голосовой связи. Слушать в ней музыку противопоказано.

Отдельно стоит упомянуть о двух специфических устройствах, обладающих дополнительными функциями. Одно из них – Gembird AP-5.1 – сочетает USB-интерфейс подключения и эмуляцию пятиканального звука. Гарнитура создает в системе дополнительное аудиоустройство, позволяющее работать на компьютерах без физической аудиокарты. Объемный эффект наушников вряд ли заменит настоящую акустическую систему 5.1, но для индивидуального использования подобное решение вполне приемлемо.

Вторая оригинальная задумка реализована в Genius HS-04V, обладающей эффектом басовой вибрации, однако целесообразность такого нововведения под вопросом – и так звучащая не лучшим образом гарнитура получила в довесок дребезжание, о преимуществах которого можно и поспорить.

Запись звука

В отличие от воспроизведения, с записью голоса все достаточно хорошо. Разумеется, не ждите от устройств стоимостью $4–10 студийного качества, однако со своими непосредственными задачами большинство гарнитур справляется на «отлично».

Нас прежде всего интересовало, насколько точно записывается голос, не возникает ли искажений и можно ли уверенно опознать собеседника по полученной записи. Так же мы постарались выяснить, на-

Labtec Headset 242

★★★★☆

Цена – $7,5

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★★☆

Звучание
★★★★☆

Запись
★★★★★

Прекрасный выбор как для общения, так и для сетевых игр

За
Отличное качество записи; хорошее воспроизведение звука

Против
Нет регулятора громкости



Labtec Stereo Gaming fx:1

★★★★☆

Цена – $21

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★☆☆

Звучание
★★★★★

Запись
★★★★★

Качественная, но дорогая игровая гарнитура

За
Звучание и запись на высоте; регулятор громкости с креплением

Против
Нечеткая фиксация на голове; завышенная цена



Labtec Stereo 342

★★★★★

Цена – $16

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★★★

Звучание
★★★★★

Запись
★★★★★

Прекрасное сочетание микрофона и музыкальных наушников

За
Хорошее звучание; чистая запись

Против
Аскетичное исполнение



Logitech 811

★★★★☆

Цена – $6

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★★☆

Звучание
★★★★☆

Запись
★★★★★

Хороший вариант для тех, кому нужна голосовая связь

За
Отличное качество записи

Против
Монофонический звук; неудобная фиксация на голове



Logitech 812

★★★★☆

Цена – $10

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Исполнение
★★★★★

Звучание
★★★★☆

Запись
★★★★★

Неплохая гарнитура для разных целей

За
Хороший микрофон; регулятор громкости

Против
Недостаток низких частот



Sven GD-750MV

★★★★★

Цена – $4,5

Продукт предоставлен
«Зеленая Волна», www.sven.ua

Исполнение
★★★★☆

Звучание
★★★★★

Запись
★★★★☆

Недорогая, но очень хорошая гарнитура

За
Цена; хорошее звучание

Против
При такой стоимости – нет



Sven GD-900MV

★★★★★

Цена – $6

Продукт предоставлен
«Зеленая Волна», www.sven.ua

Исполнение
★★★★★

Звучание
★★★★★

Запись
★★★★★

Стильная гарнитура, более подходящая для игроков

За
Внешний вид; неплохое качество записи

Против
звучит несколько глуховато



U.S. Blaster USB 360

★★★★★

Цена – 53 грн

Продукт предоставлен
«Агатис», www.agatis.biz

Исполнение
★★★★★

Звучание
★★★★★

Запись
★★★★★

Посредственный набор с довольно неплохим микрофоном

За
Хорошее качество записи

Против
Верхи дребезжат



U.S. Blaster USB 370

★★★★★

Цена – 39 грн

Продукт предоставлен
«Агатис», www.agatis.biz

Исполнение
★★★★★

Звучание
★★★★★

Запись
★★★★★

Недорогой набор для нетребовательных игроков

За
Неплохое качество записи

Против
Верхи дребезжат; неудобная форма



сколько микрофоны чувствительны к посторонним шумам и не возникает ли артефактов вроде тресков и скрипов при использовании этих устройств. Это очень важно как во внутриигровом общении, так и в IP-телефонии. В первом случае недопонимание будет стоить вам виртуальной жизни, а во втором вполне может вылиться в дополнительные расходы на оплату услуг, вызванные постоянным уточнением сказанных фраз.

Лучше всех себя в этом плане проявили гарнитуры Labtec и Logitech (заметим, что Labtec была приобретена Logitech в начале 2001 г.). Качество записи наивысшее, никаких помех практически не обнаружено, при этом голос слышен четко и ясно.

Хорошо выступили также продукты Sven и US Blaster – у всех четырех устройств качество записи хоть и уступает лидерам, но находится на вполне приемлемом уровне.

Gembird и Genius показали себя тоже неплохо, хотя Genius HS-04S нас несколько разочаровал: при хорошем качестве воспроизведения запись могла бы быть и получше.

Еще раз заметим, что устройства тестировались исключительно в разговорах. Не стоит надеяться на использование рассмотренных гарнитур для создания любительских записей песен. В этих случаях следует применять дорогие студийные микрофоны, рассмотрение которых выходит за рамки данной статьи.

Выводы

Выбор лучшего комплекта не вызвал у нас никаких затруднений: **Labtec Stereo 342** отлично воспроизводит звук и прекрасно справляется с записью голоса, за что заслуженно получает знак «**Выбор редакции: лучшее качество**». Если говорить о самой сбалансированной по параметрам и цене гарнитуре, то фаворита определить оказалось сложнее, однако мы все-таки остановились на **Sven GD-750MV**, совмещающей хорошее качество с весьма демократичной ценой. Именно она стала обладателем знака «**Выбор редакции: лучшая покупка**».

Еще раз хотим отметить, что представленные гарнитуры созданы для общения в сетевых играх и IP-телефонии. Если же вам нужно слушать музыку и смотреть фильмы, рекомендуем обзавестись полноценными колонками 5.1, а комплект из наушников и микрофона использовать только по его прямому назначению.



Pentium M в настольной системе

Кирилл Балалин

Платформа Centrino вывела ноутбуки на новый уровень производительности, функциональности и экономичности. Процессорное ядро Pentium M с кодовым названием Dothan имеет совершенно другую архитектуру по сравнению с привычной десктопной NetBurst, которая является основой Pentium 4. Инженеры Intel сфокусировали внимание на малом энергопотреблении при высоком быстродействии, и им прекрасно удалось уравновесить оба этих показателя. В итоге получилось, что при вдвое более низкой тактовой частоте CPU и шины FSB, с одноканальным контроллером памяти и пиковым тепловыделением чуть более 20 Вт Pentium M во многих задачах не уступает старшим моделям Pentium 4!

При этом Pentium M использует нестандартный разъем (Socket 479) и нуждается в специальном чипсете серии Intel 855 (из комплекта Centrino). Установить его в обычную материнскую плату невозможно, но идея десктопного ПК на базе Pentium M оказалась слишком привлекательной, чтобы ею не заинтересовались тайваньские производители. И уже на сегодняшний день существуют три продукта для десктопных систем с поддержкой Socket 479 и чипсетом Intel 855GME: от AOpen, DFI и Soltek. Более того, AOpen уже предлагает и barebone-систему для Pentium M. Цены на такие платы невероятно высоки, принимая во внимание их характеристики, так что за обладание эксклюзивной платформой и платить придется соответственно. Второй сложностью на пути энтузиаста станет поиск процессора – тоже нетривиальная задача, учитывая их отсутствие в розничной продаже. Но, как говорится, кто ищет, тот всегда найдет.

В январе Intel представила новое поколение Pentium M под кодовым названием Sonoma: частота системной шины увеличилась до 133 MHz, а чипсеты серии Alviso догнали по базовым характеристикам настольные Intel 915G. Это означает поддержку PCI Express, двухканальной DDR2-памяти и наличие графического ядра уровня Intel Graphics Media Accelerator 900. Безусловно, выход Sonoma стал большим шагом вперед для Pentium M, но материнские платы на базе Alviso только анонсированы (в частности, компанией AOpen) и появятся лишь весной. Поэтому пока нам придется довольствоваться исследованием традиционной связки Pentium M (Dothan) + Intel 855GME.

Мы сравнили Pentium M с платформой, чье подробное тестирование вы найдете на соседних страницах: Pentium 4 (Prescott) 3,60 GHz, материнская плата Gigabyte GA-8GPNXP Pro на Intel 915P и память

DDR400 в двухканальном режиме. Рядом с этими компонентами процессор с частотой 1700 MHz и материнская плата на чипсете уровня Intel 845PE выглядят, как Давид с Голиафом. Но, как выяснилось в процессе тестирования, такое сравнение имеет и другой смысл.

В штатном режиме Pentium M показал удивительную для его параметров резвость. Безусловно, соотношение производительности и тактовой частоты наиболее выгодное именно у мобильных процессоров Intel. И становится заметным, что «бутылочным горлышком» является эффективность работы оперативной памяти: обратите внимание, насколько растет скорость при простом переходе с DDR266 на DDR333 без разгона процессора!

Но самой интересной частью нашего тестирования стало исследование разгонного потенциала Dothan. Без каких-либо усилий с нашей стороны, со скромным алюминиевым кулером и штатным напряжением Pentium M 735 смог стабильно работать на частоте 2400 MHz. Этого оказалось достаточно, чтобы значительно опередить Pentium 4 3,60 GHz в большинстве тестов. Более всего нас удивил температурный режим – на протяжении тестирования температура процессора не поднималась выше 36 °C.

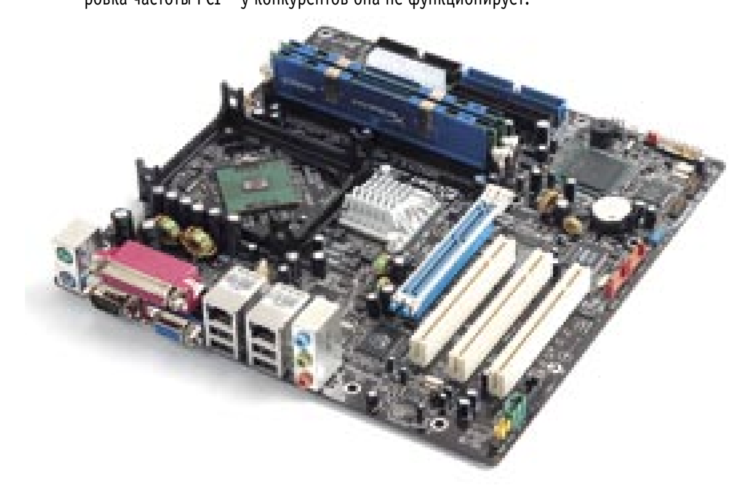
И тогда мы решили взяться за него всерьез. С помощью несложной модификации, известной в народе как wire trick, напряжение питания ядра было поднято до 1,6 В. А система охлаждения на основе фазового перехода nVENTIV Mach II GT обеспечила температуру процессора –45 °C. В таких экстремальных условиях мы смогли разогнать Pentium M ровно на 1 GHz выше номинала, т. е. до 2700 MHz. Увы, дальнейшему повышению помешала материнская плата – чипсет плохо переносит частоты FSB выше 160 MHz. Судя же по поведению самого процессора, достичь 3 GHz было бы несложно. Надеемся, что будущие продукты на базе чипсетов Alviso окажутся более приспособленными к разгону по шине FSB. Что же касается производительности в таком режиме, то здесь цифры говорят сами за себя – она очень и очень впечатляющая.

Даже с учетом дороговизны материнских плат Pentium M стал весьма привлекательным вариантом для сборки высокопроизводительного настольного ПК. В штатном режиме его скорость и малое тепловыделение оценят любители компактных бесшумных систем, а с учетом разгонного потенциала Pentium M может прийтись по душе и энтузиастам. Впрочем, мы рекомендуем не спешить с приобретением связки Dothan + Intel 855GME, так как новое поколение мобильной платформы Intel может оказаться существенно быстрее, современнее и удобнее в работе.

AOpen i855GMEm-LFS

Материнская плата от AOpen, на первый взгляд, не производит особого впечатления в сравнении с последними достижениями на рынке десктопных решений. Тем не менее i855GMEm-LFS сегодня считается лучшей платой под Pentium M. Формат MicroATX предполагает ориентацию на применение в соответствующих миниатюрных корпусах – Pentium M отлично подходит для построения домашнего медиацентра или Home Theater PC. Оснащение AOpen можно назвать традиционным, необычно лишь наличие двух интегрированных адаптеров Gigabit Ethernet. Имеется два порта Serial ATA с отдельным контроллером от Promise (южный мост ICH4-M не поддерживает SATA собственными силами) и контроллер IEEE 1394 от Agere. Процессорный разъем повернут на 45 градусов, а крепление кулера совместимо с Socket 478, что позволяет применять всю гамму средств охлаждения для Pentium 4. В комплекте поставляется маленький алюминиевый кулер с достаточно тихим вентилятором.

BIOS оказался на удивление дружественным к разгону, правда, управление напряжениями полностью отсутствует. Тем не менее имеются все необходимые настройки памяти, частоты FSB, множителя (он разблокирован «вниз» на всех Pentium M), соотношения FSB/DDR (есть повышающие коэффициенты) и, главное, работающая блокировка частоты PCI – у конкурентов она не функционирует.



Монстрокулеры: обзор новинок сезона

Кирилл Балалин

Последней тенденцией на рынке воздушных средств охлаждения для процессоров стал значительный рост массогабаритных показателей в сочетании с внедрением новых технологий. Пойти на этот шаг разработчиков вынудили ведущие чипмейкеры: процессоры лихо перемахнули 100-ваттный барьер, и вчерашние лидеры тестов кулеров теперь могут остаться не у дел. Если год назад Zalman CNPS7000A-Cu казался нам просто гигантским, то в нынешнем тесте он бы просто потерялся на фоне новинок.

В современных высокопроизводительных кулерах активно используется технология тепловых трубок, способных быстро распределить тепло по всей поверхности радиатора, повышая его эффективность. Получил распространение новый дизайн кулера, прозванный башней,– с вертикально расположенными тепловыми трубками. Все чаще применяются наиболее производительные 120-миллиметровые вентиляторы. Ну а регуляторы вращения оборотов и вовсе стали стандартной комплектацией для моделей высшего класса.

Мы провели тестирование на специально разработанном стенде, который позволяет точно дозировать тепловую нагрузку на систему охлаждения. Температура окружающей среды при этом составляла 24 °C, термоинтерфейс – паста КПТ-8.



ASUS Star Ice

Цена – $47

После достаточно успешной серии Crux компания ASUS выпустила топовую модель кулера с футуристическим дизайном. Синий кожух скрывает медный радиатор типа «башня» с тепловыми трубками. С одной стороны имеется мощный, но весьма шумный 80-миллиметровый вентилятор низкого профиля, а на обратной стороне присутствуют еще и отверстия для второго вентилятора. В комплекте Star Ice поставляются крепления для всех актуальных платформ, но процесс установки кулера весьма непростой и требует демонтажа материнской платы. Продукт ASUS оказался самым эффективным, но и самым громким в тесте.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Только для фанатов разгона

ЗА	ПРОТИВ
Максимальная производительность; потрясающий дизайн; универсальность; два контроллера оборотов	Сложное крепление; шумный; высокая цена



Gigabyte 3DRocket

Цена – $33

Серия 3DRocket является развитием линейки Gigabyte 3DCooler, хорошо зарекомендовавшей себя на рынке. Это тоже башенная конструкция, но совершенно другой схемы: в центре располагается вентилятор роторного типа, который равномерно охлаждает ребра по всему периметру кулера. В комплекте есть наборы крепления для всех основных платформ (Socket A/478/775/754/939), причем очень остроумно реализована установка на LGA 775: изобретенная Gigabyte специальная рамка-переходник позволяет использовать обычное крепление для Socket 478. Что касается производительности, она нас просто удивила: отличный результат даже с алюминиевым радиатором!



ВЕРДИКТ ★★★★★

Одно из наиболее интересных предложений на рынке

ЗА	ПРОТИВ
Хорошая производительность; не слишком громкий; универсальный	Нет управления частотой вращения кулера

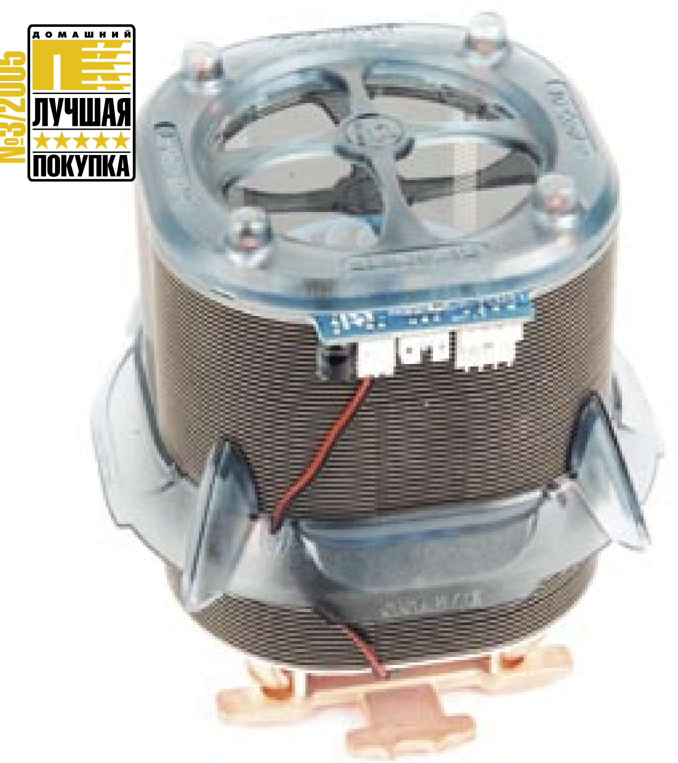
Зачем охлаждать материнскую плату?



В последнее время разработчики все больше беспокоятся об охлаждении не только процессора, но и элементов системы питания. Особенно показателен в этом плане Titan – 120-миллиметровый вентилятор Siberia обеспечивает наилучший обдув соседних с процессором компонентов. Для чего это сделано? Дело в том, что конденсаторы системы питания являются одними из наиболее привередливых к температурному режиму деталей. При снижении их температуры на 10 градусов срок службы удваивается, что благоприятным образом сказывается на жизни материнской платы в целом.

Продукты предоставлены

ASUS	«Технопарк»	(044) 238-8990
Gigabyte	Представительство Gigabyte в Украине	www.gigabyte.kiev.ua
Titan, Zalman	Compass	(044) 531-9730
Zalman	Eletek	(044) 495-2911



Gigabyte 3DRocket Pro

Цена – $34

Версия Pro, как и положено продуктам, претерпевшим «тюнинг», отличается несколькими приятными мелочами. В первую очередь, это контроллер оборотов с возможностью установки в PCI-слот или же 3,5-дюймовый отсек, а также термоконтроль. Сверху радиатор подсвечивают четыре синих светодиода. Максимальная скорость вращения увеличилась на четверть, до 4000 об/мин. При этом рост шума пропорционален росту эффективности. Кстати, полупрозрачный пластиковый «спойлер» в нижней части обеих моделей предназначен для большего отвода воздуха к системе питания материнской платы, но если его снять – повышается эффективность охлаждения процессора.

ВЕРДИКТ 

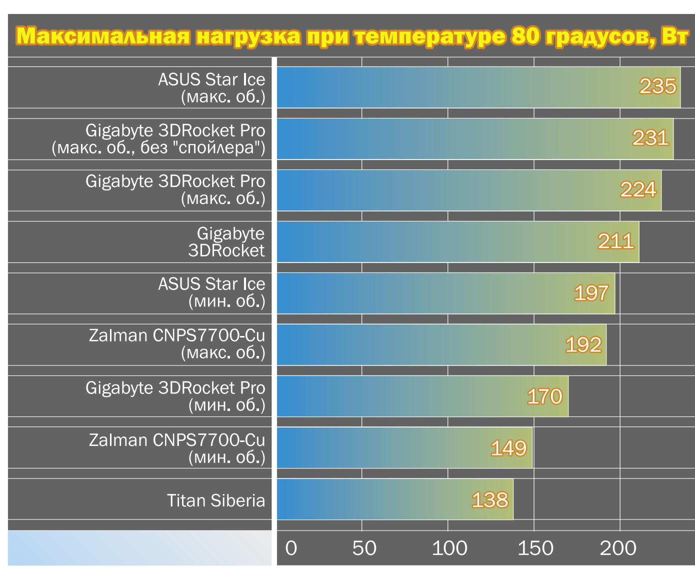
Оптимальный выбор в топ-классе

ЗА
Все плюсы Gigabyte 3DRocket; повышенная производительность, контроллер оборотов

ПРОТИВ
Не обнаружено









Titan Siberia

Цена – $21

Производитель изначально не позиционирует этот продукт как решение для разгона. Задача Siberia – заменить боксовый кулер, при этом дав пользователю дополнительные преимущества. Радиатор весьма скромный по нынешним меркам, алюминиевый с медной подошвой. Сверху с помощью хитроумного зажима крепится монструозный 120-миллиметровый вентилятор, на максимальных оборотах обеспечивающий поток воздуха аж 111 CFM и эффективно охлаждающий элементы материнской платы, таким образом значительно повышая срок ее службы. Радует очень качественный контроллер оборотов вентилятора для 3,5-дюймового отсека, а также тюбик с OEM-версией одной из лучших термопаст – Nanotherm.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Все хорошо, еще бы медный радиатор...

ЗА	ПРОТИВ
Отличный вентилятор; богатая комплектация; мощное охлаждение соседних компонентов; низкая цена	Слабый радиатор; недостаток универсальности



Zalman CNPS7700-Cu

Цена – $55

Компания Zalman прославилась своими решениями для снижения шума от компьютера, в том числе почти бесшумными, но очень эффективными кулерами. В конце 2004 г. Zalman представила продолжение линейки CNPS7000: модель CNPS7700-Cu теперь использует 120-миллиметровый вентилятор вместо 92-миллиметрового. Общая конструкция осталась прежней: «цветок» из тонких медных ребер, расходящихся из центра. Комплектация включает крепление под все современные платформы, а также регулятор оборотов Zalman FanMate 2. Кулер получился почти бесшумным, но по производительности уступает лучшим современным моделям.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Выбор ценителей тишины

ЗА	ПРОТИВ
Минимальный шум; потрясающий внешний вид; полная комплектация	Высокая цена

ЗНАК СТАТУСА: материнские платы на Intel 925XE

Кирилл Балалин

В этом номере журнала мы рассказываем о тестировании материнских плат для новой «народной платформы Intel». Именно комбинацию из чипсета Intel 915P и памяти DDR400 мы рекомендуем в качестве оптимальной конфигурации для современных ПК с процессорами Pentium 4. Однако не всех удовлетворят комплектация и функциональность продуктов среднего класса. Кроме того, типичный потенциал разгона по шине FSB у плат на Intel 915P сравнительно небольшой – примерно до 250 MHz. Поэтому наиболее требовательным пользователям стоит обратить внимание на вершину разработок материнских плат для платформы Intel – продукты на основе чипсета 925XE с официальной поддержкой шины FSB 1066 MHz и памяти DDR2-667. Благодаря изменениям в самом чипсете частота шины FSB 1200 MHz вновь легко покоряется большинством плат, как и раньше моделями на основе Intel 865PE и 875P. А память DDR2 на таких частотах уже значительно опережает даже лучшие модули DDR, поэтому, несмотря на высокую цену, находит применение в топовых системах.

Модели высшего класса на базе Intel 925XE представили все основные производители, соревнуясь друг с другом в их дизайне, оснащенности и комплектации. В тесте Pentium 4 Extreme Edition 3,46 GHz («Домашний ПК», № 12, 2004) мы исследовали такую плату от самой Intel, а теперь рассмотрим первые поступившие в Тестовую лабораторию продукты от трех компаний: ABIT, ASUS и Gigabyte.

ABIT AA8XE

ABIT представила очередной продукт, ориентированный на энтузиастов разгона. Такое позиционирование является коньком ABIT – в модельном ряду практически отсутствуют другие материнские платы, кроме оверклокерских.

Базовая модель AA8XE смотрится довольно скромно по сравнению с двумя другими рассматриваемыми в этом обзоре платами. Дело в том, что у ABIT есть целых три модели на основе Intel 925XE, – помимо исследуемой, существует вариант AA8XE-3rd eye с расширенной комплектацией (включает в себя «часы» ABIT Guru Clock), а также действительно топовый продукт ABIT AA8XE Fatal1ty.

К сожалению, последний еще не попал в нашу Тестовую лабораторию, но мы обязательно о нем еще расскажем.

В целом модель AA8XE очень сильно напоминает другую – AG8-3rd eye на Intel 915P: при полном отсутствии нестандартной функциональности и комплектации в продукт внедрено достаточное количество мелочей, полезных именно для оверклокеров. В частности, присутствует почти обязательный для ABIT цифровой индикатор POST-кодов, но вот RAID-функциональность ограничивается базовой для южного моста ICH6R (RAID 0/1 и Matrix RAID для четырех портов SATA). Это, кстати, означает отсутствие дополнительных каналов IDE – к системе подключаются максимум два IDE-устройства. Зато пользователей обязательно порадуют настройки BIOS – у ABIT этот вопрос как всегда решен по высшему разряду, а дополняют картину опции µGuru.

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition

Топовые модификации продуктов ASUS традиционно имели обозначение Deluxe, но с выходом моделей под Socket 775 возникла потребность выделить в отдельную линейку самые «навороченные» платы. Так появилась новая приставка Premium, и данная версия ASUS P5AD2-E Premium, бесспорно, заслуживает такого названия.

Черный текстолит PCB содержит просто бесчисленное множество дополнительных контроллеров. Например, RAID-функциональность достигается тремя способами: южный мост ICH6R реализует RAID 0/1 и фирменный Matrix RAID для четырех Serial ATA-портов, контроллер SiI3114R обеспечивает RAID 0/1/5/10 для дополнительных четырех SATA-портов, а еще один контроллер от ITE поддерживает двухканальный IDE RAID 0/1/0+1 и JBOD. В сумме к плате можно подключить до 14 (!) жестких дисков. Контроллер IEEE 1394b/a позволяет использовать два разъема нового стандарта с удвоенной пропускной способностью. Сетевыми возможностями заведуют два контроллера Gigabit Ethernet и интегрированный адаптер Wi-Fi/g. На обратной стороне платы расположен специальный теплорассеиватель Stack Cool, по заявлению производителя, существенно улучшающий температурный режим.

Наиболее интересной функцией в BIOS является поддержка режима работы памяти DDR2-711, в дополнение к обычным 533 и 667 MHz. Остальные настройки соответствуют стандартам оверклокерских плат топ-класса.

Gigabyte GA-8AENXP-D

Появление еще одной платы Gigabyte с выдающейся функциональностью и комплектацией было вполне ожидаемо – именно подобные продукты украшают модельный ряд компании на протяжении длительного времени. Как и Gigabyte GA-8GPNXP Duo на базе Intel 915P, модель принадлежит к новой элитной серии 8Sigma. И если для младшего чипсета такой подход необычен (о чем можно прочитать в соседнем материале – никакой другой продукт даже не приблизился по оснащенности к GA-8GPNXP Duo, как, впрочем, и по цене), то для материнских плат на основе Intel 925XE изначально предполагается максимальное количество дополнительных возможностей.

Интересно сравнить подходы двух грандов платостроения – ASUS и Gigabyte. В представлении Gigabyte топовая плата должна иметь: шесть слотов DDR2 с поддержкой DDR2-711 (такое количество слотов сегодня встречается только у Gigabyte), восьмифазную систему питания U-Plus D.P.S., два адаптера Gigabit Ethernet, одиннадцать (!!!) портов USB 2.0 и три – IEEE 1394b, дополнительный SATA RAID на четыре жестких диска и фирменный Dual BIOS. Удивляет только отсутствие IDE RAID, ведь ICH6R поддерживает всего два IDE-устройства.

BIOS по оверклокерским функциям аналогичен Gigabyte GA-8GPNXP Duo с таким же набором и границами возможных напряжений. Имеется также модный нынче «авторазгон» под названием C.I.A.2, хотя он заинтересует только новичков.



ABIT AA8XE

★★★★★

Цена – $199

Продукт предоставлен
IT-Link, тел. (044) 288-2933

Разумный выбор для тех, кому не нужны бонусные функции

За
Отличный разгонный потенциал; интересные возможности µGuru; индикатор POST
Против
Минимум дополнительных функций

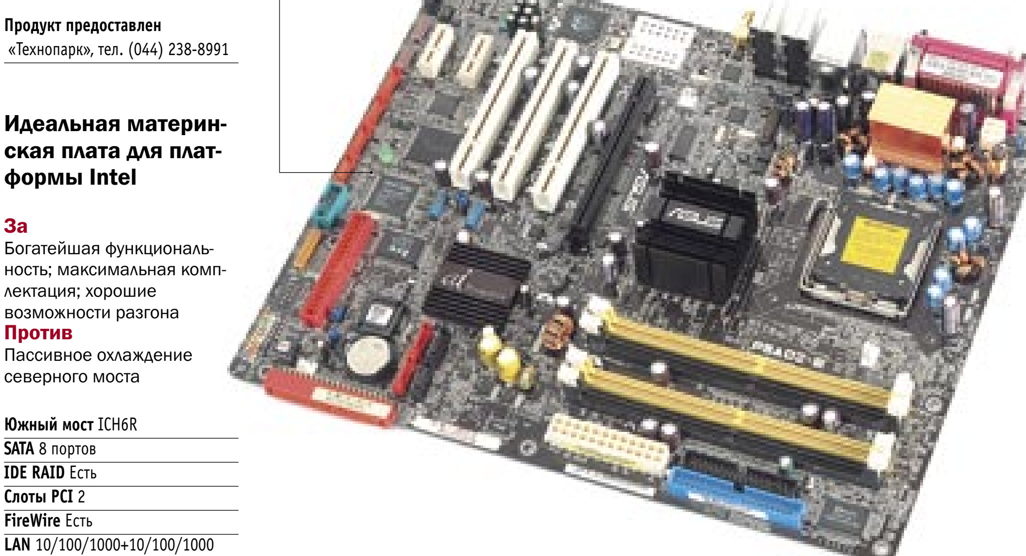
Южный мост	ICH6R
SATA	4 порта
IDE RAID	Нет
Слоты PCI	2
FireWire	Есть
LAN	10/100/1000
Wi-Fi	Нет
Активное охлаждение	Есть

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition

★★★★★

Цена – $280

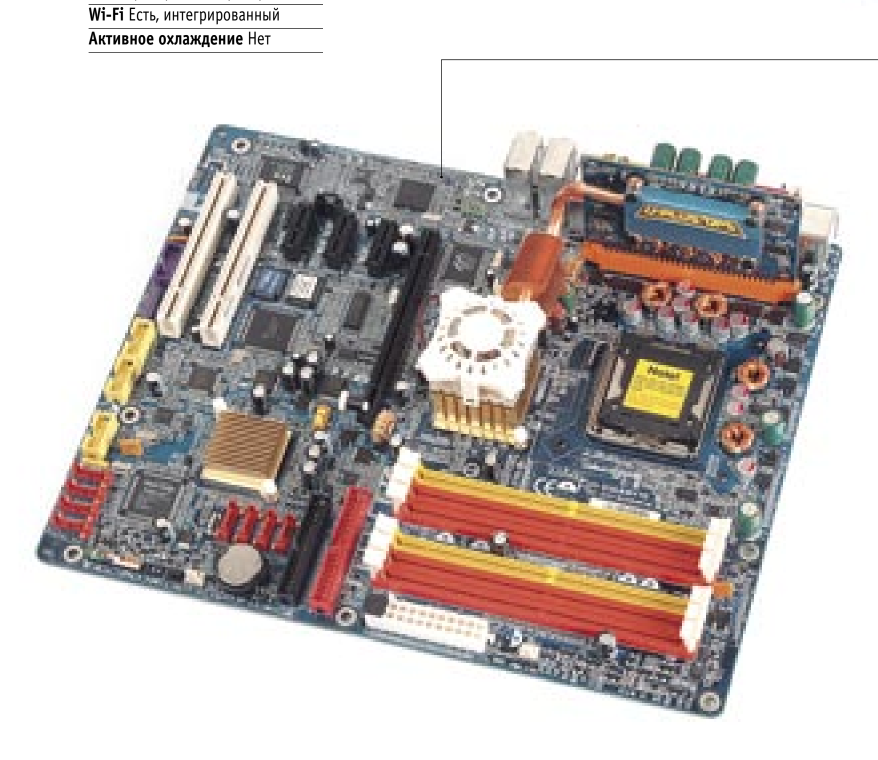
Продукт предоставлен
«Технопарк», тел. (044) 238-8991



Идеальная материнская плата для платформы Intel

За
Богатейшая функциональность; максимальная комплектация; хорошие возможности разгона
Против
Пассивное охлаждение северного моста

Южный мост	ICH6R
SATA	8 портов
IDE RAID	Есть
Слоты PCI	2
FireWire	Есть
LAN	10/100/1000+10/100/1000
Wi-Fi	Есть, интегрированный
Активное охлаждение	Нет



Gigabyte GA-8AENXP-D

★★★★★

Цена – $255

Продукт предоставлен
представительством Gigabyte в Украине, www.gigabyte.kiev.ua

Альтернативный вариант суперплаты на Intel 925XE

За
Восьмифазное питание D.P.S.; шесть слотов DDR2; 11 разъемов USB
Против
Нет IDE RAID

Южный мост	ICH6R
SATA	8 портов
IDE RAID	Нет
Слоты PCI	2
FireWire	Есть
LAN	10/100/1000+10/100/1000
Wi-Fi	Есть, PCI-карта
Активное охлаждение	Есть

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

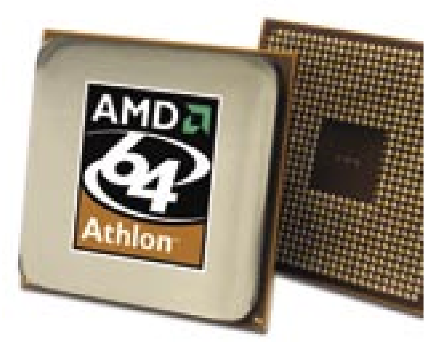
«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Intel Celeron D 315 (2,26 GHz, 256 KB L2-кэш)	$80
AMD Sempron 2400+ (1,67 GHz, 256 KB L2-кэш)	$60
Чипсет Intel 865PE для Celeron D	$80
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP	$75
256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$40
На чипе Radeon 9550 128-bit, память 128 MB	$80
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$72
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$160
DVD-ROM/CD-RW Combo	$45
Интегрированное аудио	–
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь PS/2	$6
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20
Внутренний модем PCI 56K V.90	$18

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $685/$660



ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО



AMD Athlon 64 2800+

$150

В то время как цены на Pentium 4 немного подросли, а Sempron 3100+ по-прежнему удерживается на довольно высокой отметке $130, для ПК среднего уровня имеет смысл рассмотреть как вариант Athlon 64 2800+. Он гораздо более производительный, чем Sempron 3100+, что компенсирует разницу в цене. К тому же линейка Athlon 64 поддерживает 64-битные вычисления, технологию Cool'n'Quiet и защитную функцию, реализованную в Windows XP SP2.

DVD+/-RW NEC ND-3500A

$85

Стоимость универсальных DVD-рекордеров продолжает стремительно падать: уже взят рубеж $90. Конечно, присутствуют и модели стоимостью свыше $100, в чем-то превосходящие остальных конкурентов, но NEC ND-3500A при своей довольно скромной цене лучше многих других справляется с записью дисков CD-R, DVD+R/RW и DVD-R. К тому же эта модель умеет записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer.



«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество





Intel Pentium 4 2,40A GHz (533 MHz FSB, 1 MB L2-кэш) AMD Athlon 64 2800+ (1,8 GHz, Socket 754)	$150 $150	Интегрированное аудио 5.1	–
Чипсет Intel 865PE для Pentium 4 Чипсет VIA K8T800, Socket 754	$90 $85	Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$85
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$80	Клавиатура Logitech Internet Pro	$15
На чипе GeForce 6600, память 128 MB	$180	Мышь оптическая, USB	$25
160 GB, кэш-буфер 8 MB	$100	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Монитор 19" 1600×1200 @ 85 Hz	$300	Акустика 5.1	$90
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$80	Внешний модем 56K V.92	$65

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1295/$1290

Прежде чем перейти к горячим продуктам компьютерного рынка, дадим некоторые комментарии к рекомендованным конфигурациям, представленным на этих страницах. ПК начального уровня ориентирован на пользователей, которых в первую очередь интересует стоимость, а уже потом – все остальное. ПК среднего уровня удовлетворит покупателей, которые хотят получить оптимальное соотношение цены и качества, ну а топовая конфигурация предназначена для тех, кто прежде всего обращает особое внимание на качество и готов за него платить. Именно такая логика используется в построении наших «ПК месяца», при этом мы придерживаемся следующих принципов: домашний компьютер должен быть универсальным, т. е. способным работать не только с офисными приложениями, но и с игровыми. И второе – даже если есть лишние деньги, не стоит переплачивать за элитные комплектующие, при условии что у них есть (или в скором времени появятся) более дешевые и при этом не менее качественные альтернативы. Исходя из этого в ПК высокого уровня попадают компоненты, которые *еще* имеет смысл покупать, в то время как в ПК начального уровня – которые *уже* имеет смысл покупать. Данные принципы объясняют и относительно высокую стоимость бюджетного ПК – полноценную игровую машину с монитором вряд ли получится собрать дешевле. Кроме того, становится понятным и удорожание «средней» системы: иногда на рынке складывается ситуация, когда за оптимальное соотношение цены и качества приходится платить больше. Но остается проблема: наш «ПК среднего уровня» на практике зачастую оказывается самой дорогой конфигурацией, которую приобретают в компьютерных фирмах. Во избежание подобных противоречий мы решили изменить названия наших рекомендованных систем: теперь это «бюджетный», «оптимальный» и «прогрессивный домашний ПК».

Теперь о новинках этого месяца. Линейка Celeron D пошла вверх как по характеристикам, так и по цене. Если в прошлом месяце можно было найти

GeForce 6600 GT 128 MB

$260

Видеокарты на базе Radeon 9800 Pro наконец-то уступили место более мощным и современным GeForce 6600 GT 128 MB, которые предлагаются практически по той же цене. В категории до $300 найти лучший Radeon пока что не получится, если говорить об AGP-моделях. Но владельцы платформы Intel 915P с поддержкой PCI Express уже могут выбирать между семействами GeForce 6600 и Radeon X700.





Western Digital WD2000JB

$125

Винчестеры на 200 GB обладают отличным соотношением цены и емкости: 1 GB обойдется всего в $0,63. Это не хуже, чем у большинства моделей на 160 GB с кэш-буфером 8 MB, и гораздо более выгодно в сравнении с другими – 120 GB/8 MB или 250 GB/8 MB, где стоимость гигабайта составляет более $0,7. Из моделей на 200 GB, доступных у нас, большинство пока что не поддерживает технологию NCQ, исключением являются представители новой линейки Maxtor DiamondMax 10 .

Celeron D 420 (2,4 GHz) за $75, то сейчас трудно купить Celeron D 315 (2,26 GHz) за $80. С одной стороны, более высокая стоимость Celeron D закономерна, учитывая превосходство этих процессоров над старыми Celeron. С другой – мы привыкли к планомерному снижению цен в этом сегменте, и такой всплеск вызывает удивление. Так или иначе, приобретать чуть более дешевые Celeron с шиной 400 MHz и кэшем 128 KB нецелесообразно: даже при более высокой тактовой частоте они окажутся медленнее Celeron D (533 MHz, 256 KB).

Начали появляться и модификации под LGA775 с индексом J (Celeron 325J – 345J) с поддержкой защитной функции Execute Disable Bit. Цена на них пока что кусается, но они вполне подойдут тем, кто хочет получить платформу с поддержкой PCI Express, но на Pentium 4 не хватает денег.

Подорожали не только «Селероны», но и Pentium 4 2,40A GHz. В связи с этим имеет смысл в качестве альтернативы рассматривать не Sempron 3100+, а более производительный Athlon 64 2800+. К тому же стоимость Sempron 3100+ по-прежнему слишком высокая – от $130.

Наконец-то появились процессоры под Socket 939 дешевле $200, в связи с чем настало время модернизировать платформу AMD64 для «прогрессивного ДПК». Теперь мы можем получить не только мощную, но и перспективную систему: в будущем выбор новых процессоров для Socket 939 станет гораздо более широким, чем для Socket 754. Из материнских плат под Socket 939 широко доступны модели на VIA K8T800 Pro, из них заслуженной популярностью пользуется ASUS A8V Deluxe. Но на подходе ряд продуктов от других производителей и на других чипсетах, мы уделим им особое внимание в ближайших номерах «Домашнего ПК».

Чтобы система на платформе Intel не слишком отставала от конкурента, мы поднимем тактовую частоту Pentium 4 до 3 GHz. Вообще говоря, если Athlon обеспечивает максимальную производительность в играх, то Pentium 4 оказывается более эффективным в других обстоятельствах. В частности, технология Hyper-Threading улучшает реакцию системы при работе в многозадачном режиме (даже если речь идет о работе антивируса и других «фоновых» приложений). Кроме того, в чипсете Intel 915P реализованы технологии, которые пока еще недоступны для AMD64 – PCI Express, NCQ и др. (они будут внедрены с появлением материнских плат на базе NVidia nForce4 и VIA K8T890). Платформа Intel станет еще привлекательнее с появлением 600-й линейки процессоров Pentium 4. Новые модели характеризуются более вместительным L2-кэшем (2 MB), технологией EM64T поддержки 64-разрядных приложений, динамическим управлением питанием и функцией Execute Disable Bit. Энтузиастов наверняка заинтересует тот факт, что обновленный Pentium 4 Extreme Edition будет отличаться от представителей 600-й серии частотой FSB 1066 MHz, но ядро останется прежним. Поэтому нелишним будет узнать о разгонном потенциале плат на Intel 915P, который исследуется в этом номере журнала.

Немаловажен и тот факт, что для владельцев платформы Intel 915P доступны более привлекательные варианты видеокарт. Так, для ПК высокого уровня появилась модель Radeon X800XL 256 MB, которая отличается от флагмана Radeon X800 XT PE лишь сниженными тактовыми частотами и примерно на $200 меньшей стоимостью. Кроме того, Radeon X800XL опережает по производительности и более дорогой Radeon X800 Pro, ведь у него функционируют все 16 конвейеров (у Pro-версии только 12). Что же касается видеокарт среднего класса, здесь платформа PCI Express уже не имеет прежнего преимущества: в прайс-листах наконец-то можно увидеть AGP GeForce 6600 стоимостью до $200.

И напоследок хорошие новости об LCD-мониторах. В недавнем тестировании игровых моделей («Домашний ПК», № 12, 2004) мы сетовали на то, что пользователю приходится выбирать либо максимальное быстродействие матрицы, либо наилучшее качество изображения – одним из главных недостатков сверхскоростных LCD оказались малые углы обзора. Судя по всему, дилемма «скорость или качество?» уже близка к разрешению. Компания Sony объявила о выпуске новых дисплеев, в которых широкие углы обзора сочетаются с минимальным временем отклика. Судя по спецификациям, указанным на сайте www.sony.co.uk, на европейский рынок будет поставляться 19-дюймовый Sony SDM-HS95P с MVA-матрицей, обладающей уникальным сочетанием характеристик: 170/170°, 1000:1, 12 мс. До сих пор мы встречались лишь с 25-миллисекундными MVA и в лучшем случае с 20-миллисекундными PVA, в то время как все скоростные мониторы делались на TN-матрицах. Теперь осталось только дождаться появления на нашем рынке этой и аналогичных моделей, чтобы убедиться: игровые мониторы могут не уступать по качеству профессиональным.

«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Intel Pentium 4 530 (3 GHz, 1 MB L2-кэш) AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz, Socket 939)	$200 $175	Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS	$105
Чипсет Intel 915P для Pentium 4 Чипсет VIA K8T800 Pro, Socket 939	$130 $125	Корпус Middle Tower ATX 420 Вт	$120
2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$160	Клавиатура Logitech Media Keyboard	$30
Radeon X800XL 256 MB (PCI Express) для Intel GeForce 6800 128 MB (AGP 8X) для AMD	$400 $335	Мышь оптическая, USB	$40
200 GB, кэш-буфер 8 MB (для Intel: SATA/NCQ)	$125	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
17–19", время отклика 8–12 мс, DVI	$500	Акустика 7.1	$130
DVD+/-RW DL, мультиформатный	$80	Некоммутируемый канал	–

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $2055/$1960

ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.itc.ua/hl*.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА INTEL 915P

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
ABIT AG8-3rd eye	50	★★★★★	№ 3, март 2005
Albatron Mars PX915P Pro	52	★★★★★	№ 3, март 2005
ASUS P5GD1	60	★★★★★	№ 3, март 2005
ECS Elitegroup 915P-A	85	★★★★★	№ 3, март 2005
Fujitsu Siemens D1826-G	95	★★★★★	№ 3, март 2005
Gigabyte GA-8GPNXP Duo	150	★★★★★	№ 3, март 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z815	74	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 3745	81	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
Epson Stylus C65 Photo Edition	82	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
Canon Pixma iP2000	112	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 5743	114	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP Photosmart 7660	140	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
HP Photosmart 7760	185	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
Epson Stylus Photo R300	190	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 об/мин, 8 MB кэш-буфер

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Samsung SpinPoint SP0812N	71	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	72	★★★★★	№ 3, март 2003
120 GB Western Digital WD1200JB(PB)	90	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Samsung SP1213N	92	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Western Digital WD1600JB(PB)	103	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	104	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	101	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Seagate ST3160827AS NCQ	110	–	–
200 GB Western Digital WD2000JB	123	–	–
200 GB Seagate ST3200822A	125	–	–

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron EZ T710PH	142	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 795DF	145	–	–
17" Samsung SyncMaster 757MB	175	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 797DF	175	–	–
17" LG Flatron F720P	176	–	–
19" LG Flatron F920B	265	–	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	315	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	320	★★★★★	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ 8–12 мс, DVI

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" BenQ FP767-12	405	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1730B	385	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1730P	415	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" Samsung SyncMaster 172X	460	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" ViewSonic VG712b	455	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
17" NEC MultiSync LCD1770NX	480	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" BenQ FP783	515	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
19" BenQ FP937s	540	★★★★★	№ 12, декабрь 2004

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 7.1	35	–	–
Sound Blaster Audigy 2 7.1	55	–	–
Sound Blaster Audigy 2 ZS OEM	80	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS	105	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	185	–	–
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	№ 4, апрель 2002

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Интернета, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

EssentialPIM 1.0 Beta 5

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware

Разработчик EPim

Web-сайт www.essentialpim.com

Размер 1,2 MB

Страница загрузки www.essentialpim.com/?r=download

EssentialPIM – органайзер, состоящий из нескольких модулей (*Задания, Заметки, Контакты*). Удобный и наглядный интерфейс, импорт/экспорт из MS Outlook и Outlook Express и т. д. В текущей версии добавлен ряд функций, интерфейс переведен на русский, португальский и французский языки, убраны ограничения на год рождения, исправлены некоторые найденные ошибки.

eXeem 0.21 Public Beta

Adware

Разработчик Swarm Systems

Web-сайт www.exeem.com

Размер 2,6 MB

eXeem – новый p2p-проект, основанный на идеях, заложенных в протоколе BitTorrent. В перспективе обещает стать улучшенной версией самого популярного нынче протокола, а пока находится лишь на начальных стадиях разработки. В данной «публичной бете» устранены проблемы с поиском, переработана система показа рекламных баннеров, исправлены найденные ошибки.

FileRescue Professional 1.4

Shareware

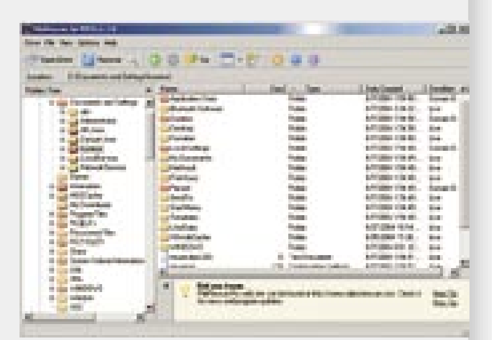
Разработчик ObjectRescue.com

Web-сайт www.objectrescue.com/products/filerescuepro

Размер 2,2 MB

Страница загрузки www.objectrescue.com/download/#filerescuepro

FileRescue Professional – простая, но довольно мощная утилита для восстановления удаленных файлов (поддерживаются как FAT, так и NTFS).



Kyodai Mahjongg 20.00 Beta 1

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware

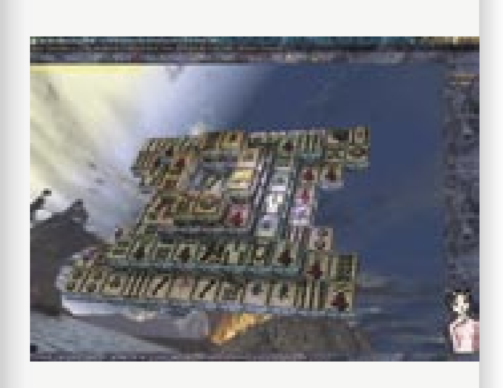
Разработчик René-Gilles Deberdt

Web-сайт kyodai.com

Размер 5,5 MB

Страница загрузки kyodai.com/kyodown.en.html

Пожалуй, лучший маджонг из всех существующих и однозначно самый красивый. Пару лет назад автор прекратил выпуск новых версий и лишь сейчас вернулся к своему проекту.



Mp3tag 2.28c Beta

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware

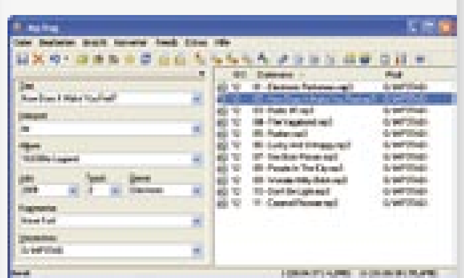
Разработчик Florian Heidenreich

Web-сайт www.mp3tag.de/en

Размер 1,3 MB

Страница загрузки www.mp3tag.de/en/download.html

Утилита для редактирования ID3-тегов, переименования MP3-файлов, создания списков воспроизведения и т. д. Mp3tag поддерживает онлайновую базу данных freedb, получая из нее информацию о CD или выбранных файлах (составляющих полный альбом). В этой версии введена поддержка индексных файлов Monkey's Audio (apl), добавлены новые Web-ресурсы, исправлены мелкие ошибки.



Mozilla Sunbird for Windows 0.2 Final

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware

Разработчик Mozilla Organization

Web-сайт www.mozilla.org/projects/calendar/sunbird.html

Размер 6 MB

Страница загрузки www.mozilla.org/projects/calendar/sunbird_download.html

Sunbird – редизайн «календарной» составляющей пакета Mozilla, выполненный в виде отдельного приложения (может использоваться как в связке с другими проектами Mozilla, так и отдельно от них). Это первая «финальная бета», увидевшая свет.

SmartFTP 1.1.984.15 Beta

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware

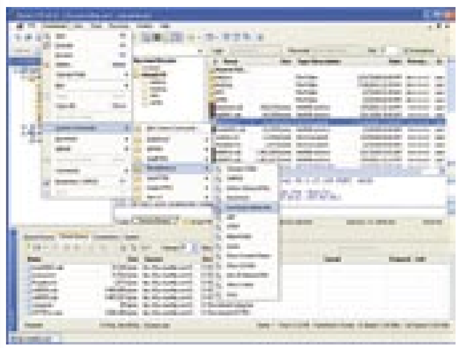
Разработчик SmartFTP

Web-сайт www.smartftp.com

Размер 1,1 MB

Страница загрузки www.smartftp.com/download

Классический FTP-клиент с достаточно стандартным набором функций.



Total Commander 6.51

Shareware

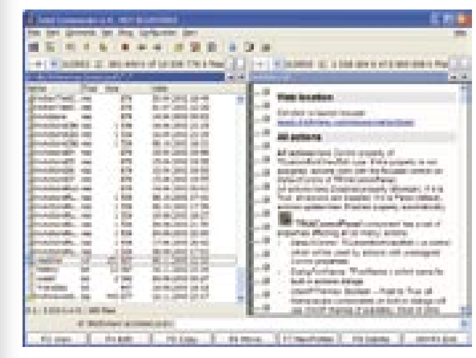
Разработчик Christian Ghisler

Web-сайт www.ghisler.com

Размер 1,6 MB

Страница загрузки www.ghisler.com/download.htm

Total Commander – один из лучших файловых менеджеров. Отличается поддержкой большого числа архивов, превосходной системой подключаемых плагинов, встроенным FTP-клиентом, многоязыковым интерфейсом и т. д. В версии 6.51 исправлены некоторые незначительные ошибки, обнаруженные после выхода 6.5.



Autospell

Shareware $45

Разработчик Compubridge

Web-сайт www.spellchecker.com

Размер 3,4 MB

Страница загрузки www.spellchecker.com/personal/default.asp?page=downloads/download.asp&product=ASWK

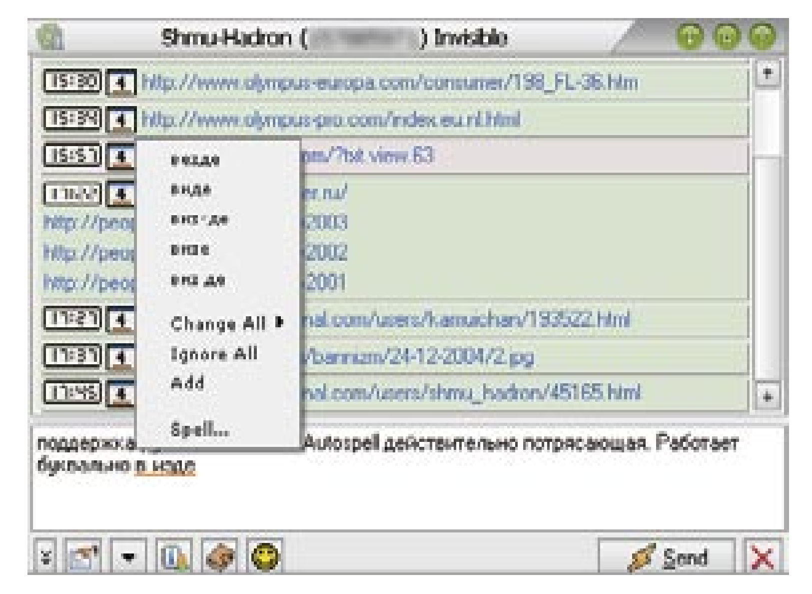
Скажите честно, вам приятно вести переписку с человеком, который совершает много ошибок, делает опечатки и путает схожие по звучанию слова? При современном развитии технологий стыдно быть неграмотным, особенно если общение происходит с помощью компьютера.

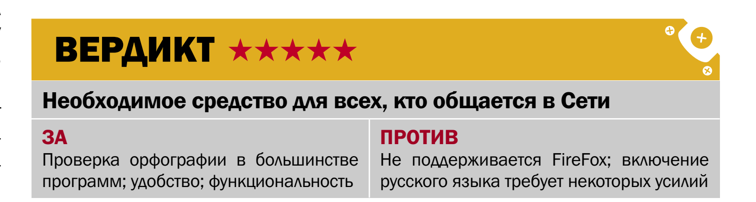
Но не проверять же предварительно все сообщения ICQ, ответы в форум и запросы для Google в старом добром Microsoft Word?

Пользователям Mac-систем давно известна приятная особенность Mac OS – сквозная проверка орфографии в любом приложении. Непонятно, почему Microsoft не стала встраивать это в свою операционную систему, но, к счастью, стороннее решение не заставило себя долго ждать. Autospell от компании Compubridge стартует вместе с Windows и проверяет вашу грамотность почти в каждой запущенной программе, будь-то ICQ, Internet Explorer или даже банальный Проводник. К сожалению, поддерживаются не все приложения– так, популярный браузер FireFox «не заметил» Autospell.

Так же расстраивает сложность добавления проверки орфографии русского языка: для этого на компьютере обязательно должен быть установлен Microsoft Office (в принципе, весь комплект не нужен, достаточно пары файлов), и пользователю потребуется вручную прописать необходимые параметры. На всякий случай приводим их здесь: Engine Location: *C:\Program Files\Common Files\Microsoft Shared\Proof\ mspru32.dll*, Dictionary Location: *Msgr_ru.lex*, лежащий в той же папке.

Впрочем, конечный результат стоит того, чтобы потратить несколько минут на настройку программы.




ВЕРДИКТ ★★★★★

Необходимое средство для всех, кто общается в Сети

ЗА
Проверка орфографии в большинстве программ; удобство; функциональность

ПРОТИВ
Не поддерживается FireFox; включение русского языка требует некоторых усилий

SafetyBar



ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальный спам-фильтр, но, к сожалению, платный

ЗА
0% ложных срабатываний; высокий процент обнаружения спама

ПРОТИВ
Работа по подписке; совместим только с Outlook и Outlook Express

Shareware ($39 в год)

Разработчик Cloudmark

Web-сайт www.cloudmark.com

Размер 3,3 MB

Страница загрузки www.cloudmark.com/products/safetybar/download/

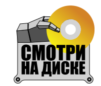
Проблема большинства спам-фильтров, содержащих байесовские алгоритмы, – относительно низкое качество работы. Действительно, даже 1% ложных срабатываний, пришедшийся на важное письмо, может вызвать уйму неприятностей. К тому же спамеры постоянно учатся на своих ошибках, так что утилита, которая когда-то успешно отлавливала 90% нежелательной почты, через несколько месяцев начинает работать хуже и требует обновления.

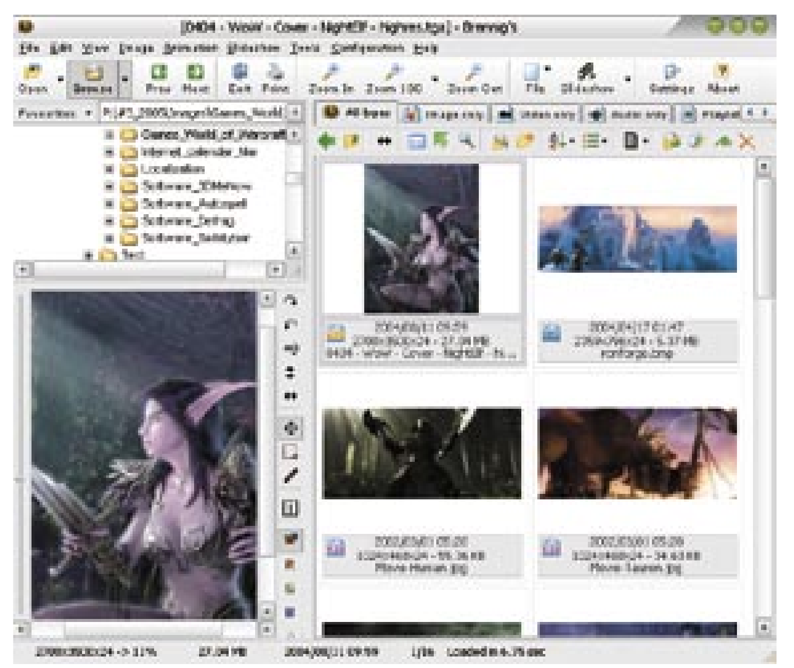
SafetyBar предлагает новый, оригинальный способ решения обеих проблем. Программа устанавливается в качестве панели для Outlook или Outlook Express и сканирует все пришедшие письма. Для каждого из них вычисляется хэш, сверяемый затем в Интернете с базой данных о нежелательной почте. И если полученное сообщение является спамом, оно перемещается в отдельную папку.

Самое интересное происходит, когда программа не различает спама. В этом случае пользователь нажимает соответствующую кнопку, и в базу данных добавляется информация о корреспонденции. Таким образом, вся работа по пополнению БД ложится на плечи клиентов, а сама компания лишь осуществляет поддержку серверов. В результате за месяц работы SafetyBar ни разу не ошиблась с опознанием полезных писем, чего не случалось при использовании других программ.

К сожалению, без недостатков не обошлось. Во-первых, SafetyBar работает по подписке, в то время как еще год назад она была полностью бесплатной. А во-вторых, панель функционирует только с Outlook и Outlook Express, так что пользователям других почтовых клиентов придется применять альтернативные программы. Но для тех, кто предпочитает продукты Microsoft, SafetyBar является, пожалуй, идеальным выбором.

Brennig's





Freeware

Разработчик Nikolaus Brennig
Web-сайт www.brennigs.com
Размер 2,2 MB
Страница загрузки www.brennigs.com/download.htm

Просмотр картинок и фотографий – тривиальная задача, с которой каждый владелец ПК сталкивается чрезвычайно часто. Встроенные в Windows XP средства, как уже не раз отмечалось, не полностью удовлетворяют потребностям более или менее опытного пользователя.

Хороших вьюеров существует великое множество. Вспомните хотя бы очень популярный в нашей стране набор ACDSee. Действительно, в числе его достоинств огромное количество функций, удобный интерфейс и высокая скорость работы. Однако не стоит забывать также о большом размере дистрибутива, сравнительно долгом времени загрузки и, главное, о значительной цене.

Если же задаться целью отыскать приличную бесплатную утилиту, то выбор окажется не таким уж богатым. И многие соответствующие программы будут иметь далеко не лучший интерфейс, поддержку небольшого количества форматов и не самый быстрый движок.

Поэтому Brennig's, разработка немецкого программиста-одиночки Николауса Бреннига, – настоящая находка. Внешний вид вьюера очень напоминает знаменитый ACDSee с его тремя панелями, утилита распознает великое множество графических, музыкальных и даже видеостандартов, а богатый инструментарий весьма неплох (хотя до ACDSee ему все-таки далеко).

Скорость работы тоже вполне приличная. Файлы открываются почти так же быстро, как и в ACDSee 7.0, а запуск программы происходит гораздо быстрее. Генерация тамбнейлов могла бы быть и порезвее, но, к счастью, ее всегда можно отключить. В целом, Brennig's – один из лучших бесплатных просмотрщиков картинок, ненамного уступающий по возможностям дорогим серьезным утилитам.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Прекрасный бесплатный просмотрщик графических файлов

ЗА	ПРОТИВ
Удобный интерфейс; множество функций	Учитывая бесплатность – нет

3DMeNow

Shareware

Разработчик bioVirtual
Web-сайт www.biovirtual.com
Размер 8 MB

Вам когда-нибудь хотелось увидеть в любимой игре не стандартную физиономию главного героя, а свое собственное лицо? Если да (и если игра поддерживает плагины с любительскими моделями), то 3DMeNow – программа для вас.

Как следует уже из названия, этот редактор позволяет сделать трехмерную модель себя, любимого, причем в предельно сжатые сроки. Достаточно «скормить» ей две фотографии (анфас и профиль), удовлетворяющие минимальным требованиям (необходимое разрешение картинки, равномерное освещение без теней и т. д.), выбрать тип модели (голова, бюст, торс) – после этого 3DMeNow наложит на ваши фото стандартную сетку «среднестатистической» головы (бюста и т. д.). Все, что вы теперь должны сделать, это растянуть узловые точки на обеих фотографиях так, чтобы они соответствовали именно вашей физиономии. Если получившаяся прическа вас не устраивает, попробуйте подобрать готовую из предлагаемого разработчиками набора (кстати, то же самое можно проделать с глазами). При желании изъяны в полученной модели несложно замаскировать с помощью шляпы или очков.

В итоге работа с программой оказывается настолько элементарной, что ее сможет освоить даже человек с зачатками пространственного воображения, не имеющий ни малейшего понятия о 3D-моделировании.

3DMeNow позволяет также записывать анимацию (автоматически добавляются моргание, покачивание головой и т. д.). Есть также базовый набор эмоций (злость, страх, радость и пр.). Можно даже создать «говорящую голову» – программа поддерживает lip-synch, а звук можно либо записать с микрофона, либо сгенерировать с помощью технологии Text-to-Speech.

Результат можно записать в AVI-файл (поддерживается любой установленный в системе кодек) или экспортировать в какой-либо формат (*.3ds, *.lwo, *.vrml, *.obj).

Единственный недостаток программы (зато очень и очень серьезный) – ее разработчик, судя по всему, обанкротился, и на официальном сайте можно только найти адрес на бесплатной почтовой службе «для всех запросов». Впрочем, пробную версию программы вы без особых проблем найдете на некоторых файловых архивах.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный редактор для создания трехмерных моделей

ЗА	ПРОТИВ
Простота использования; экспорт в самые распространенные форматы; запись анимации	Поддержка программы отсутствует

StepMania



Freeware

Разработчик StepMania team

Web-сайт www.stepmania.com

Размер 9,3 MB

Страница загрузки www.stepmania.com/stepmania/wiki.php?pagename=Downloads



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший симулятор Dance Dance Revolution на сегодняшний день

ЗА
Множество настроек; расширяемость (дополнительные песни, новые фоны и т. д.); открытый код

ПРОТИВ
Сложноват для новичка

Проект StepMania – это уникальный симулятор весьма популярной в Японии «ритмичной игры» под названием Dance Dance Revolution. Суть заключается в том, что в ней надо... танцевать. Разумеется, не как попало, а по определенным правилам – на специальном «танцевальном коврике», вовремя наступая на требуемые участки. Какие и когда – показывается на экране с помощью четырех стрелок (каждой стрелке соответствует свой сектор коврика), появляющихся в такт музыке.

Разумеется, далеко не у каждого владельца компьютера в нашей стране отыщется столь специфический аксессуар, как dancing pad. Более того, найти в наших магазинах его также, мягко говоря, проблематично. Пожалуй, единственным приемлемым выходом остается покупка в зарубежном интернет-магазине вроде www.lik-sang.com. Владельцам приставок повезло больше – нет-нет, да и попадутся в продаже коврики для их консоли. Однако они не предназначены для PC, поэтому, чтобы подключить их, потребуется переходник, который (да, вы угадали) все равно придется приобретать в интернет-магазине. Утешает лишь то, что цены на них вполне демократичны – до $20.

Но что делать, если коврика нет, а танцевать очень хочется? Авторы StepMania с пониманием относятся к такой ситуации и предлагают возможность «потанцевать на клавиатуре», а точнее – использовать четыре курсорные клавиши. Разумеется, эффект будет не тот, однако на безрыбье...

Итак, для запуска симулятора вам потребуется его дистрибутив (свободно скачиваемый с *www.stepmania.com*) и треки (точнее, «симфайлы»). Их можно загрузить с других сайтов (тоже бесплатно), ссылки на которые присутствуют в разделе *Songs and links*. Для установки симфайлов (с расширением .smzip) служит программа smpackage, идущая в комплекте.

После того как будет скачан и установлен хотя бы один трек, начинайте игру. Поначалу рекомендуем вам выбирать наилегчайшие из возможных режимов (*beginner*), потому что даже *light* на некоторых треках может быть неподъемен для новичка. Дальнейшие ваши успехи зависят лишь от ваших умений и упорства. Дерзайте!



CYBERLINK POWER PRODUCER 3 DELUXE

Александр Птица

Тайваньская компания Cyberlink без устали совершенствует свои программные линейки, охватывающие практически все аспекты работы с дисками, хранящими аудиовидеоматериалы: просмотр, создание, редактирование и т. п.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Мощный программный комплекс типа «3 в 1» для создания стильных любительских видеодисков

ЗА
Полезные усовершенствования в системе создания меню диска; применение технологий Smart-Fit и MPEG@Best для получения наилучшего качества видео; дополнительные средства редактирования видео и фото

ПРОТИВ
Некоторая нестабильность в работе; набор шаблонов для меню не впечатляет

Цена полной версии $70

Разработчик Cyberlink
Web-сайт gocyberlink.com
Размер пробной версии 62 MB

В прошлом номере мы рассмотрели свежий релиз популярного проигрывателя PowerDVD 6. Сегодня же пришел черед новой версии программного пакета Cyberlink Power Producer 3 – довольно мощного комплекта средств для DVD-авторинга, продолжающего традиции своего предшественника PowerProducer 2, отрецензированного нами в «Домашнем ПК», № 10, 2003.

Поскольку программа, как и прежде, ориентирована в первую очередь на не слишком искушенного домашнего пользователя, ее интерфейс почти не изменился – он остается столь же удобным, простым и интуитивно понятным.

Сам алгоритм создания дисков также не претерпел изменений. А это значит, что, несмотря на впечатляющий набор новых функций, работа с программой не стала сложнее.

Как и в предыдущей версии, в режиме Produce Movie Disc процесс распадается на отдельные этапы: выбор носителя (кстати, теперь PowerProducer умеет работать и с «двухслойниками»), «комплектация» проекта видео/фотоконтентом из разных источников, создание меню и, наконец, окончательная запись на диск.

Оценивая вторую версию продукта, мы отмечали некоторые ограничения в плане организации и проектирования меню DVD-дисков. Теперь эта функция существенно обогатилась новыми возможностями, что, безусловно, добавит простора для фантазии творческих личностей. Среди них в первую очередь назовем отсутствовавшее ранее использование анимированных фонов и пиктограмм. Кроме того, применение технологии альфа-блендинга дает в руки дизайнера средства для того, чтобы сделать меню более изысканным и стильным.

Крайне полезным дополнением мы бы назвали два своеобразных плагина, интегрированных в Deluxe-версию PowerProducer 3 и на самом деле являющихся «облегченными» версиями других программных продуктов Cyberlink – Power Director Express (для редактирования видео, в частности для наложения звука и музыки, вставки переходных эффектов между сценами и т. п.) и PhotoNow! (для редактирования фото, в том числе и борьбы с «красными глазами»).

Отдельного упоминания заслуживают новые технологии, как бы скрытые от глаз простого пользователя, но делающие очень важное дело. Имеется в виду Smart-Fit, на основе сведений об объеме доступного пространства на диске автоматически обеспечивающая кодирование с наивысшим качеством, а также MPEG@Best, отвечающая за динамическую оптимизацию качества видео в течение процесса кодирования в реальном времени и отслеживающая при этом загрузку процессора.

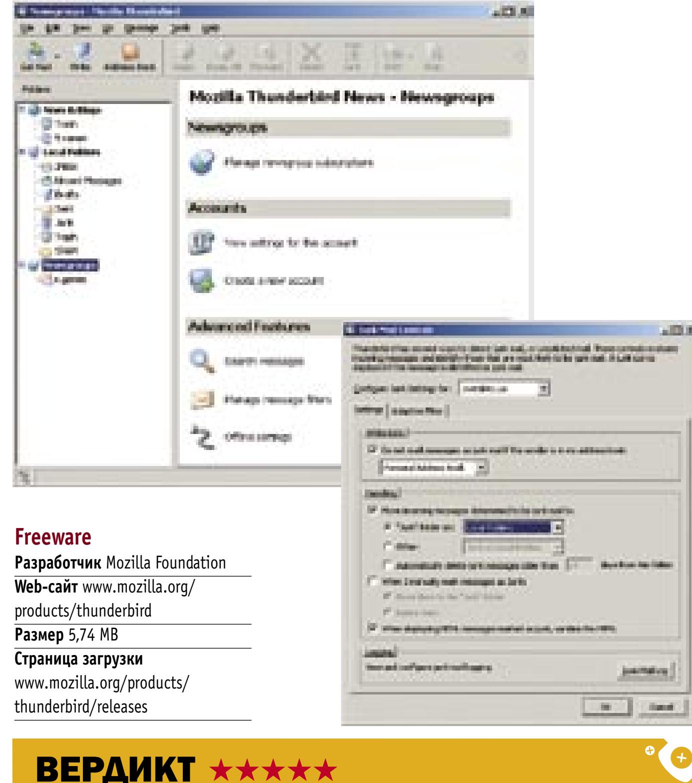
Словом, новая версия программного пакета для создания любительских DVD-дисков – это безусловный шаг вперед по сравнению с предшественницей. Однако, к сожалению, идеала достичь очень трудно. При ознакомлении с Power Producer 3 мы были вынуждены отметить и ряд недостатков, в общем-то почти не оказывающих влияния на общее положительное впечатление.

Так, были зафиксированы случаи «зависания» программы при импорте видеофайлов в проект. Что касается чисто эстетических аспектов, то нам показался слабоватым набор шаблонов для создания меню. Но, в принципе, это не беда, поскольку можно подключить собственные самоделки, которые будут ничуть не хуже образцов, поставляемых в комплекте.

Mozilla Thunderbird

Сергей Светличный





Freeware

Разработчик Mozilla Foundation
Web-сайт www.mozilla.org/products/thunderbird
Размер 5,74 MB
Страница загрузки www.mozilla.org/products/thunderbird/releases

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный почтовый клиент

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатно; поддержка новостных групп; прекрасная работа с русским	Нет

Пакет Mozilla, совмещающий в себе все необходимые обычному пользователю приложения для работы в Интернет, в конце концов «доразвивался» до того, что перестал устраивать своих поклонников. Да, он по-прежнему оставался очень удобным в использовании (и полностью бесплатным), однако со временем Mozilla превратился в громоздкое и неповоротливое «нечто», перегруженное лишними функциями. Косметическими средствами обойтись было невозможно – следовало пересматривать концепцию. Решение проблемы напрашивалось само собой: разобрать этот «швейцарский нож» на отдельные «лезвия».

Первым в свободное плавание отправился Web-браузер Firefox (ранее назывался Firebird, еще раньше – Phoenix), причем продукт получился настолько удачным, что у Internet Explorer впервые со времен великого противостояния «Explorer – Netscape» появился реальный конкурент (страшно сказать – впервые за много лет доля IE на рынке упала ниже 90%). С минимальным отставанием по времени за ним последовал и почтовый клиент – Mozilla Thunderbird (первоначальное название – Minotaur), причем разработчики надеются, что он повторит успех своего старшего собрата и сумеет потеснить с трона Microsoft Outlook.

В первую очередь для нашего пользователя важно качество поддержки русского языка. В Thunderbird с этим все в полном порядке – по-русски он понимает не хуже Outlook или The Bat!. Кстати, при желании с официального сайта можно загрузить русскую локализацию, которая заменит английский интерфейс на более понятный для нашего человека.

Очень серьезным достоинством является также встроенная защита от спама, использующая в своей работе так называемый байесовский фильтр. Thunderbird можно «научить», что именно следует считать спамом, а что – нет, и таким образом значительно повысить эффективность его работы. Достаточно в течение некоторого времени вручную устанавливать флажок Junk/Not junk для всех приходящих писем, и Thunderbird впоследствии сможет без посторонней помощи корректно разделять вашу корреспонденцию на желательную и нежелательную.

Также стоит отметить одну полезную функцию, которой Thunderbird обзавелся совсем недавно: это группировка писем по различным параметрам (так, как это делается в Outlook). Отсортировав их по дате, отправителю, теме и т. д., можно включить опцию Sort by Group (View – Sort by – Grouped by Sort), после чего вся корреспонденция будет разбита на отдельные группы, значительно облегчающие работу в переполненной папке.

Из других возможностей стоит отметить «глобальный Inbox» (при наличии нескольких учетных записей все приходящие на них письма можно «складировать» в одну папку «Входящие»), а также систему Saved Search folders. С виду это обычные папки, однако при их открытии выполняется поиск по заданному ранее критерию, после чего в них отображаются только письма, удовлетворяющие запросу. По сути, это система хранения наиболее часто используемых критериев поиска в архиве писем, оформленная в виде виртуальных папок.

Thunderbird умеет работать не только с почтой, но и с новостными группами, или эхо-конференциями. Для тех, кто не знает – это такой себе прообраз современных Web-форумов, который несколько лет назад был практически полностью этими самыми форумами и уничтожен. Пожалуй, единственные места, где новостные группы до сих пор еще сохранились и активно действуют, – внутренние сети крупных университетов вроде бывшего киевского политеха (ныне НТУУ «КПИ»).

Кроме эхо-конференций, Thunderbird позволяет также читать ленты новостей, выполненные в виде RSS-трансляций (поддерживается рядом новостных сайтов и блогов). «Скормив» программе адрес трансляции, можно получать ее новости в виде писем – с соответствующим заголовком и прочими атрибутами, причем само письмо будет полностью повторять форматирование страницы сайта с этой новостью.

Одним словом, Thunderbird – лучший среди бесплатных почтовых клиентов и вполне на уровне платных. Вы все еще пользуетесь Outlook Express?



Mozilla Suite

Комплект «все в одном» – браузер, почтовый клиент, редактор HTML, IRC Chat и т. д.

Firefox

Лучший браузер из бесплатных альтернатив. См. его обзор в «Домашнем ПК», № 1–2, 2005.

Mozilla Sunbird

Календарь, созданный на базе компонента для «Мозиллы» под незатейливым названием Mozilla Calendar. В отличие от него Sunbird является самостоятельным приложением и может работать в отсутствие других продуктов Mozilla.

ОПТИМИЗИРУЕМ ЖЕСТКИЙ ДИСК: обзор программ-дефрагментаторов

Ростислав Панчук

Необходимость в регулярной дефрагментации жесткого диска не вызывает сомнений ни у кого – ведь эта процедура позволяет заметно повысить быстродействие всей системы в целом. К сожалению, стандартные средства Windows для этого иначе как издевательством не назовешь: долго, медленно и малоэффективно. Благо никто не заставляет нас ими пользоваться – существует множество куда более быстрых, а главное, функциональных утилит-дефрагментаторов от сторонних разработчиков. Обзор самых удачных из них читайте ниже.

Microsoft Defrag 1.0

Freeware (встроен в Windows XP)

Разработчик Executive Software, Microsoft

Web-сайт www.microsoft.com

Размер нет

★★★★★

Для встроенной программы – отлично

⊕ Бесплатный; приличная скорость работы

⊖ По части оптимизации весьма существенно уступает «старшему собрату»

Как ни парадоксально, но именно встроенный дефрагментатор Windows XP оказался наиболее приятной неожиданностью нашего обзора – в тесте на скорость он уступил лишь Diskeeper и Raxco PerfectDisk. Впрочем, это легко объяснимо – в кои-то веки Microsoft решила отказаться от «родной» программы и специально для XP была взята OEM-версия урезанного Diskeeper. Естественно, не стоит рассчитывать на какие-то изыски в плане функциональности – по большому счету, весь интерфейс программы состоит аж из трех кнопок: *Анализ, Дефрагментация* и *Выход*, но непосвященному в подобные тонкости больше и не надо. Планировщика нет (хотя можно воспользоваться встроенным в Windows), информации о томах тоже минимум, что уж говорить о каких-то дополнительных функциях. Главное, что оно работает, причем совершенно бесплатно.

Raxco PerfectDisk 7.0.31

Shareware (30 дней trial, регистрация – $45)

Разработчик Raxco Software

Web-сайт www.raxco.com

Размер 3,26 MB

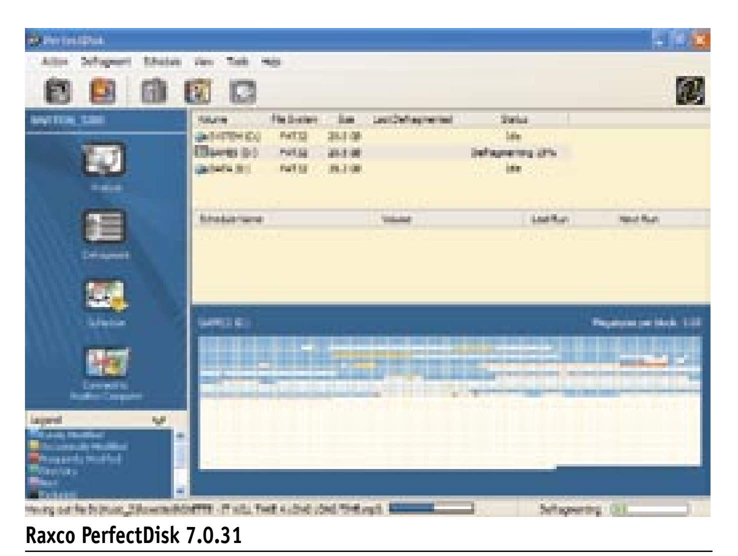
Страница загрузки www.raxco.com/products/downloadit/perfectdisk2000_download.cfm



Отличная замена стандартному модулю Windows XP

⊕ Небольшой размер дистрибутива; высокая скорость и качество работы

⊖ Практически нет



Raxco PerfectDisk 7.0.31

Отличная программа, один из лидеров теста по соотношению скорость/эффективность. После анализа тома PerfectDisk выводит информацию о его общем состоянии (степень фрагментации, наиболее «раздробленные» файлы и количество таких «кусков») и предлагает различные варианты дальнейших действий. Тем, кто не любит долго ждать, подойдет обычный режим, в котором программа разместит файлы исходя из частоты их использования, а также наведет порядок в свободном дисковом пространстве. Однако наибольший эффект достигается лишь при применении технологии SmartPlacement, когда PerfectDisk постарается еще и максимально компактно расположить файлы на винчестере, избавив его от злосчастных «белых пятен». Конечно, если на логическом диске есть ряд больших файлов (например, образов CD), то с помощью такого подхода не удастся разместить каждый из них в виде неразрывной цепочки. Но в данном случае это не критично – гораздо важнее, что все свободные участки диска будут объединены в один, что сведет к минимуму фрагментацию файлов в будущем. Разумеется, поддерживаются все современные операционные системы, в том числе и Windows 2003, а также новомодные RAID-тома – так что даже у владельцев топ-систем не возникнет проблем с эксплуатацией PerfectDisk.

Весьма широкие возможности предлагают и дополнительные утилиты: планировщик позволит настроить программу для автоматического обслуживания логических дисков или же включения по расписанию, а работа по LAN облегчит администраторам обслуживание сетей. Собранную же с помощью штатных средств разнообразную информацию о HDD можно экспортировать в Excel для статистической обработки и графического анализа. Конечно, в первую очередь эти функции будут востребованы корпоративными клиентами, но и для домашних пользователей они тоже могут оказаться полезными. Великолепная замена опостылевшему Windows Defrag!

O&O Defrag 6.5

Shareware (30 дней trial, регистрация – $40)

Разработчик O&O Software

Web-сайт www.oo-software.com

Размер 7 MB

Страница загрузки www.oo-software.com/en/download/index.shtml

★★★★★

Неплохой выбор, но хотелось бы большего

⊕ Несколько различных алгоритмов дефрагментации; приятный интерфейс

⊖ Работает только под Windows NT/2000/XP; не самые лучшие показатели скорости и качества работы

Неплохая программа от известной в узких кругах компании O&O Software, занимающейся созданием разнообразных системных утилит. Главной изюминкой O&O Defrag, несомненно, являются пять различных алгоритмов работы, способствующих наиболее оптимальному (с точки зрения производительности системы) размещению файлов. Итак, STEALTH отлично подходит для серверов – фоновый режим работы и минимум потребляемых ресурсов; SPACE – максимальный эффект, но

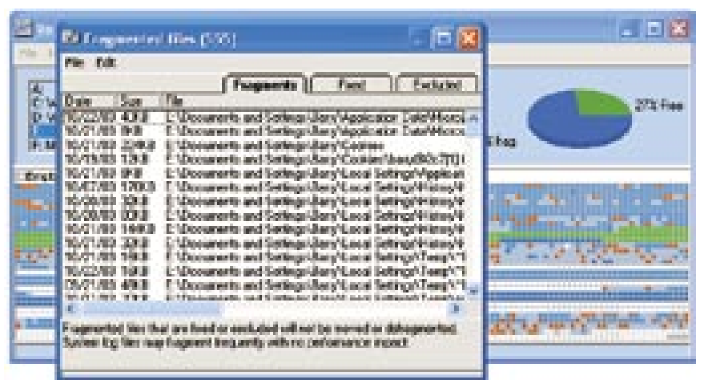
и наибольшая продолжительность выполнения. Ну а в COMPLETE/Access, COMPLETE/Date и COMPLETE/Name осуществляются дефрагментация и реорганизация файловой структуры по трем параметрам – имени, дате и использованию. Правда, наглядностью, как в Raxco PerfectDisk или VoptXP, здесь и не пахнет: перемещаются «квадратики» – и хорошо, а что именно программа переносит в данный момент, остается тайной за семью печатями. Есть и планировщик, и ряд превентивных мер – так, при превышении некоего лимита фрагментации файлов программа будет автоматически запускаться в режиме STEALTH и незаметно для пользователя устранять их. Вот только жаль, что поддерживаются лишь Windows NT/2000/XP и владельцам старых ПК с Win 98/Me это ПО помочь не в состоянии...

mst Defrag 1.1

Shareware (30 дней trial, регистрация – $29)
Разработчик mst Software
Web-сайт www.mstsoftware.com
Размер 1,5 MB
Страница загрузки mstsoftware.com/cDownload.aspx

★★★★★
В помощь сетевым администраторам
+ Микроскопический размер; отличная поддержка локальной сети; минимальное потребление системных ресурсов
– Качество работы могло быть и лучше; минимум функций

Главным достоинством этой программы, выгодно отличающим ее от того же O&O Defrag, является *действительно* работающий stealth-режим: загрузка CPU близка к нулю, а в оперативной памяти она при этом занимает всего 3 MB. Да уж, компактней некуда, да и в обычном режиме mst Defrag тоже не особо требовательна – о чем еще мечтать? Очень хорошо реализована и поддержка локальной сети – достаточно установить на шлюзе программу-сервер, а на остальных ПК – клиенты и навсегда забыть об этой проблеме. Правда, со всем остальным инструментарием почему-то не сложилось – как-то все сухо и неинформативно, планировщика нет и в помине (впрочем, возможно, авторы предполагали, что их детище будет висеть в памяти постоянно?). То же можно сказать и о самом процессе дефрагментации – он идет, и на том спасибо. Впрочем, есть и ряд интересных находок вроде генерации



VoptXP 7.22

списка фрагментированных файлов на конкретном томе с количеством кусочков каждого. Но подобные плюсы, увы, не изменяют общей картины. Нам же остается лишь надеяться, что разработчики программы учтут все пожелания пользователей в ее следующей инкарнации.

Norton Speedisk 2005

Цена – $69 (в составе пакета Norton System Works 2005)
Разработчик Symantec Corporation
Web-сайт www.symantec.com

★★★★★
Достойная внимания программа, но уже завтра она может утратить свою актуальность
+ Хороший планировщик; все еще конкурентоспособные характеристики
– Отсутствие существенных нововведений за последние годы

Совсем недавно, в «ДПК», № 12, 2004, мы уже рассматривали пакет Norton System Works 2005, в состав которого наравне с другими утилитами входит и дефрагментатор Speedisk. И вновь мы вынуждены констатировать, что за последние пару лет технический прогресс почти не коснулся Speedisk – изменения по сравнению, например, с его коллегой из Norton Utilities 2002 можно пересчитать буквально на пальцах одной руки. Тем не менее работает он все еще отлично и обеспечивает приемлемое качество оптимизации. Из полезных функций программы стоит отметить возможность перемещения любых файлов в различные области диска. Так, в начале тома разумно разместить наиболее востребованную пользователем и системой информацию (например, файл подкачки) – тогда скорость доступа к ней будет наивысшей, а в конце – редко используемые каталоги, где потеря пары миллисекунд во время открытия роли не играет. Плюс неизменный атрибут современного дефрагментатора – «умный» планировщик, подробный анализ содержимого каждого логического диска и автоматическое предложение наиболее удачного в конкретных условиях алгоритма. Итого, в нынешней ипостаси Speedisk пока что неплох, но уже завтра рискует потерять свою актуальность и уступить лидерство своим конкурентам – Diskeeper и Raxco PerfectDisk.

VoptXP 7.22

Shareware (30 дней trial, регистрация – $40)
Разработчик Golden Bow Software
Web-сайт www.goldenbow.com
Размер 3,1 MB
Страница загрузки goldenbow.com/download.htm

★★★★★
Хорошая альтернатива Diskeeper
+ Все, что нужно для дефрагментации и ухода за системой
– Платность, аскетичный интерфейс

Небольшой компактный дефрагментатор, который по совместительству еще и содержит в себе мини-пакет самых полезных системных утилит. Здесь следует отметить функции по очистке системы от разнообразного «мусора» (временных файлов, cookies, списка URL и т. д.), возможность отключения надоевших до смерти всплывающих сообщений Windows XP, MSN Messenger и стартового окна Outlook Express, оптимизацию соединения с Сетью – для такой крохотной программы это поразительно. Плюс управление размером файла подкачки, поиск информации на жестком диске с помощью разнообразных фильтров (документы, исполняемые файлы, картинки...), простенькая утилита для мониторинга состояния RAM, даже свой аналог Scandisk! Допол-

Методика тестирования

Для анализа производительности и эффективности работы различных дефрагментаторов использовался образ логического диска, на котором регулярно устанавливались и удалялись игры, MP3-композиции, Web-страницы и всевозможные документы. Его параметры: размер 20 GB, свободное место – 10 GB, суммарная фрагментация – 20%, фрагментация файлов – 40%, фрагментация свободного пространства – 4%. Время выполнения операций по дефрагментации измерялось программными методами. По умолчанию в каждой программе использовался режим максимальной оптимизации информации на жестком диске (если он был). При оценке качества работы программ учитывались следующие параметры:
- была ли осуществлена оптимизация swap-файла;
- консолидация свободного дискового пространства;
- оптимизация папок;
- дополнительные возможности утилит, а именно упорядочивания файлов по частоте их использования, названию, дате и т. д.

Тестовая система

AMD Barton 2500@3200+
Shuttle AN35(N) 400 (NVIDIA nForce 2 400 chipset)
512 MB DDR PC 3200 PQI
GeForce4 Ti4200 128 MB AGP 8X Inno3D
HDD 80 GB Western Digital WB800JB 7200 об/мин, кэш 8 MB
Операционная система Windows XP SP2 Rus

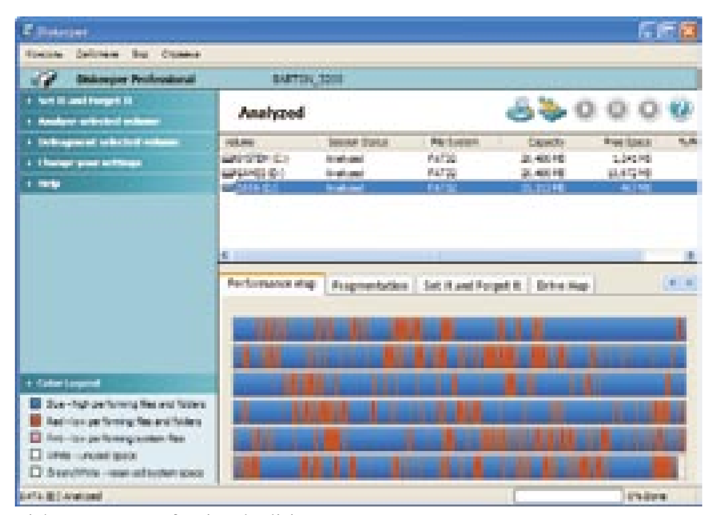
Результаты тестирования различных дефрагментаторов

Как показал более глубокий анализ утилит-дефрагментаторов, далеко не всегда скорость работы является решающим фактором в их оценке: можно сделать все быстро, но без толку или медленнее, но качественнее. Также оценивались дополнительные функциональные возможности программ – в зависимости от их количества и значимости для пользователя. Максимальный балл выставлялся лишь в том случае, когда степень фрагментации тома была равна 0 и все данные были собраны в одну неразрывную цепочку кластеров.

Программа	Скорость работы, мин:с	Качество оптимизации, баллы
Windows Defrag	16:06	3
Raxco PerfectDisk	19:49	5
O&O Defrag	25:54	4
mst Defrag	15:43	3
Speedisk 2005	21:26	5-
VoptXP	25:15	5-
Diskeeper 9.0	23:02	5

няют общую картину аскетичный, хоть и вполне функциональный интерфейс и достойное качество собственно дефрагментации. Уровень же работы самой программы можно описать следующими словами: «медленно, но верно». Немного отставая по быстродействию от лидеров теста, она, тем не менее, устранила все обнаруженные недостатки, включая оптимизацию файла подкачки. Плюс отличная наглядность всего происходящего на поверхности HDD в любой момент времени – сразу видно, в каком направлении движется каждая группа кластеров и что она содержит. Мало кто из конкурентов на такое способен!

Если же говорить об общей картине, то VoptXP за хорошие показатели работы и отличный бонус в лице системных утилит несомненно заслуживает высшей оценки. Достойная альтернатива Diskeeper!



Diskeeper 9.0 Professional Edition

Diskeeper 9.0 Professional Edition

Shareware (30 дней trial, регистрация – $45)
Разработчик Executive Software
Web-сайт www.diskeeper.com
Размер 21,5 MB
Страница загрузки www.executive.com/downloads/downloads-r.asp

★★★★★
Великолепный дефрагментатор на все случаи жизни
+ Удобный интерфейс; отличная функциональность; высокое качество работы
– Нет

Несомненный победитель нашего обзора обладает поистине беспрецедентными характеристиками, не оставляющими остальным программам ни единого шанса. В конце концов, выбор Microsoft в качестве штатного дефрагментатора Windows XP вряд ли назовешь случайным...

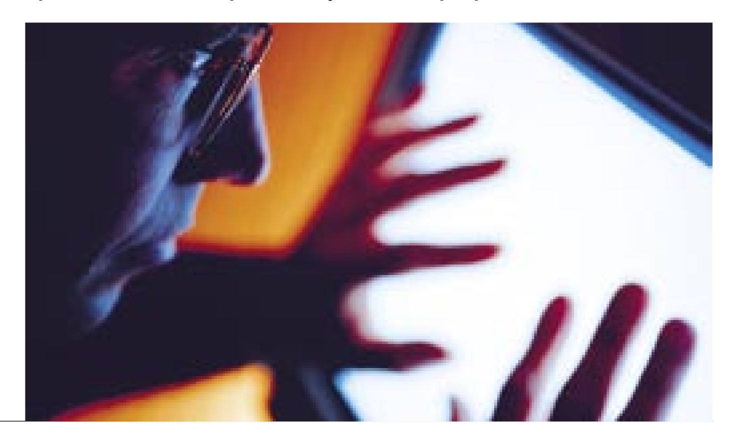
Общую функциональность и оснащенность Diskeeper можно оценить на «пять с плюсом». Чего стоит один лишь модуль анализа HDD, который не только подсчитает процент потери продуктивности ПК вследствие «раздробленности» информации, но и оценит ее влияние на надежность хранения самих данных. Ведь, в конце концов, достаточно кратковременного отключения электричества – и вполне реально потерять какую-то часть сильно фрагментированного файла, так что лучше этим вопросом не пренебрегать. Программа позволяет для каждого конкретного случая задать алгоритм оптимизации (*Полная, Быстрая, Объединение свободного пространства*) и приоритет его выполнения, что значительно повысит ее эффективность. Так, можно указать ей проводить данную процедуру во время включения скринсейвера (и почему раньше разработчики до этого не додумались?) или же запустить дефрагментацию для всех томов сразу – для мощного ПК это не составит особого труда, а времени сэкономит немало. Одновременно утилита может обрабатывать до 4 логических дисков объемом до 512 GB каждый – для домашнего пользователя этого более чем достаточно. Весьма интересной представляется и возможность задания файлов и папок-исключений, которые не будут подпадать под действие Diskeeper (например, виртуальные образы CD/DVD, если они, конечно, в этом не нуждаются).

В стандартном режиме Diskeeper не может оптимизировать ряд системных файлов, в том числе службы Hibernate и виртуальной памяти. Для обхода данной проблемы программа может запускать дефрагментацию еще до загрузки Windows (режим Boot-time defragmentation), тем самым действительно «разгоняя» винчестер по максимуму. А если вас не воодушевляет управление вручную, вполне можно положиться на местный планировщик, метко окрещенный как Set It and Forget It («Установи и забудь»). В этом случае от пользователя вообще не потребуется никаких действий – Diskeeper сам решит, когда и каким методом стоит обеспечить вам максимум комфорта при работе за ПК.

ПОЛЦАРСТВА ЗА ПРОСТРАНСТВО

Максим Капинус

Стремление улучшить свое рабочее место и сделать его еще более удобным неиссякаемо. Пространство требуется постоянно, и с каждым разом его нужно больше и больше. Окна браузеров, файловых менеджеров, офисных программ – все они пытаются захламить ваш Рабочий стол по максимуму, создав форменный беспорядок. А ведь так иногда хочется аккуратности и четкой систематизации. Вот пользователям Linux в некоторой степени повезло – у них графические оболочки KDE и Gnome с незапамятных времен умеют обращаться с такой хитрой штукой, как виртуальные Рабочие столы, а владельцы Windows в этом плане оказались обделенными, поскольку в стандартной поставке ОС эта возможность не предусмотрена. Подобные программы создают дополнительное ограниченное количество виртуальных экранов, готовых принять на себя определенную часть программных окон.



Virtual Desktop Manager

Freeware

Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com
Размер 550 KB
Страница загрузки www.microsoft.com/windowsxp/downloads/powertoys/xppowertoys.mspx



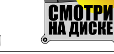
★★★★

Необходимый минимум

+ Бесплатность; удобство использования
– Невозможность переноса окон с одного стола на другой

Улучшить функциональность Windows XP можно с помощью официальной утилиты, входящей в состав Microsoft PowerToys и решающей проблему с поддержкой виртуальных столов. Загружают ее совершенно бесплатно с официального сайта Microsoft. Устанавливается она в виде дополнительной панели инструментов, которую нужно включить самостоятельно. Для каждого из четырех возможных экранов имеются собственные обои, а переход между ними осуществляется простым нажатием кнопки с соответствующей цифрой в панели задач. Предлагается использовать и анимированное переключение. В этом случае экран делится на четыре части, в каждой из которых дается уменьшенная копия одного из Рабочих столов.

Super X Desktop 3.1



Shareware (15 дней trial, регистрация – $24,95)

Разработчик AjivaSoft Computing
Web-сайт www.ajivasoft.com
Размер 680 KB
Страница загрузки www.ajivasoft.com/downloads.htm



★★★★

Простое, но недешевое решение проблемы

+ Маленький размер дистрибутива; удобная реализация переключения
– Цена; неудобство перемещения окон

Минимализм и удобство пользования – вот девиз разработчиков Super X Desktop. После установки программы вы не увидите громадной панели управления – всего лишь одна кнопка, демонстрирующая номер текущего Рабочего стола. Для переключения на следующий экран необходимо кликнуть на нем мышью. Такая функция не совсем приемлема при наличии свыше двух столов, поэтому предусмотрены еще несколько способов переключения – с помощью меню и горячими клавишами. Полезной функцией является менеджер приложений, помогающий распределить запущенные программы по разным десктопам. Однако ее нельзя назвать в достаточной степени удобной, поскольку хотелось бы более оперативно перемещать окна из одного пространства в другое.

PictoWin 2.0.1c

Shareware (30 дней trial, регистрация – $19,95)

Разработчик CYH Project
Web-сайт www.cyhproject.com
Размер 1,67 MB
Страница загрузки www.cyhproject.com/downloads/PictoWin20.exe

★★★★★

Функционально

+ Множество настроек; легкое управление
– Нет

Казалось бы, от такого рода программ не стоит ожидать богатства настроек. Тем не менее гибкость и количество опций PictoWin позволяют подогнать его под любой вкус и цвет. Удобная плавающая панель с кнопками Рабочих столов не имеет фиксированного размера и легко трансформируется. Все открытые окна изображены маленькими пиктограммами и с помощью Drag-and-Drop легко перемещаются с экрана на экран. Установка обоев на каждый из возможных 100 экранов происходит в один клик мышкой – достаточно перетянуть из файлового менеджера картинку в формате *.jpg или *.bmp прямо на изображение виртуального стола. Единственным минусом следует считать, пожалуй, платный статус программы.

xDesk 1.96

Freeware

Разработчик Xdesksoftware
Web-сайт www.xdesksoftware.com
Размер 830 KB
Страница загрузки www.xdesksoftware.com/downloads.html

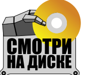
★★★★★

Оригинальный бесплатный менеджер

+ Бесплатность; удобство управления
– Нет

Управление в xDesk реализовано, можно сказать, наилучшим образом среди всех конкурентов. Кроме обычного переключения экранов через системный трей, в программе предусмотрен специальный метод под названием «стук мышкой». Достаточно лишь два раза легонько постучать курсором по левому или правому краю экрана, чтобы перейти на предыдущий или следующий виртуальный Рабочий стол. Этот способ очень удобен и действует безотказно, поскольку других случаев применения подобного «постукивания» просто нет. Еще одна отличительная способность этой малютки – создание специальных правил отображения для некоторых приложений, согласно которым окна отдельных программ могут быть привязаны к конкретным десктопам. Отметим, что существует и платная версия xDesk 3.96, обладающая большей функциональностью, но и непомерной ценой в $41.

goScreen 4.1.0.1



Shareware (30 дней trial, регистрация – $20)

Разработчик Андрей Гурьянов
Web-сайт www.goscreen.info
Размер 939 KB
Страница загрузки www.goscreen.info/download

★★★★★

Мастер на все руки

+ Русскоязычный интерфейс; многофункциональность
– Платный статус

По функциональности goScreen больше всего напоминает PictoWin, но есть в нем и отличительные особенности. Удобно, что в программе сочетаются два типа представления списка Рабочих столов – маленькая панель с цифрами и специальная карта окон с отображаемыми обоями и окнами приложений. Система перетягивания окон с одного стола на другой и установка обоев в целом идентична PictoWin – все делается с помощью Drag-and-Drop. При наведении курсора мыши на изображение Рабочего стола появляется список всех открытых на нем окон с возможностью быстрого выбора. Кроме использования горячих клавиш, предусмотрено также и управление мышью, правда, не постукиванием, а простым движением к какому-либо краю экрана.

ЧИСТОТА – ЗАЛОГ

обзор программ для чистки «мусора» и оптимизации Windows



Ростислав Панчук

Забить под завязку любой, пусть даже очень большой, жесткий диск удается на удивление быстро. Фильмы, игры, музыка – и вот уже на 200-гигабайтовом винчестере остались незанятыми жалкие пару сотен мегабайт... А бывает и другая ситуация: пользователь ничего такого и не делает, а свободного пространства становится все меньше и меньше. Тогда вполне возможно, что в этом виноваты разнообразные временные файлы и прочий системный «мусор», который неизменно появляется при интенсивной эксплуатации ПК: бесхозные записи в реестре, неиспользуемые библиотеки драйверов и многое другое. Частенько достигая внушительных размеров, весь этот «мусор» еще и приводит к значительному замедлению работы компьютера, что вряд ли понравится кому-либо. Однако существует довольно простой способ избавления от подобной проблемы – следует воспользоваться специализированными утилитами для уборки «продуктов жизнедеятельности» системы.

BPS WinTrace Remover 6.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – $32)

Разработчик BulletProofsoft.com
Web-сайт www.bulletproofsoft.com/wtr.html
Размер 4,5 MB
Страница загрузки www.bulletproofsoft.com/wtr-download.html

★★★★★

Самый простой и быстрый способ обеспечить конфиденциальность работы пользователя и в то же время убрать «мусор» из системы

⊕ «Зачистка» следов деятельности практически всех популярных приложений; эффектный интерфейс

⊖ Апплет для поиска и удаления временных файлов оставляет желать лучшего

Пожалуй, лучшая из существующих узкоспециализированных утилит для зачистки следов работы пользователя в различных Windows-приложениях. Разработчики BPS WinTrace Remover учли абсолютно все укромные местечки, где только могут скапливаться подобные «шлаки», – от содержимого буфера обмена до служебных файлов Scandisk и последних команд в редакторе реестра. Стерилизации подлежат и браузеры (поддерживаются IE/Mozilla/Opera), и самые популярные IM-клиенты вроде MSN Messenger, ICQ или Yahoo! Messenger. Это, в свою очередь, *действительно* обеспечит желаемую анонимность работы и чистоту системы в отличие от других, широко разрекламированных конкурентов. Весьма интересной возможностью является и удаление последних открытых документов в различных приложениях. Правда, наряду с солидным списком таковых, начиная Acrobat Reader и завершая Winamp, наблюдается еще один не совсем приятный «бонус» – новые, самые современные версии ПО поддерживаются далеко не всегда. Впрочем, вряд ли это серьезная проблема для разработчиков WinTrace Remover, так что, надеюсь, в последующих релизах утилиты данный недостаток будет устранен.

Из не таких значительных, но, тем не менее, важных для бесперебойного функционирования системы опций стоит отметить оптимизацию оперативной памяти, гарантированное, без возможности восстановления, стирание информации, а также встроенные Startup и Uninstall managers – фактически аналоги стандартных в Windows. Интегрированный планировщик обеспечит регулярное и незаметное для пользователя выполнение операций по уходу за ОС, а благодаря эффектному и удобному интерфейсу утилиты работа с ней произведет только приятные впечатления.

WinTools.net 5.1.1 Professional

ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ №3/2005

Shareware (30 дней trial, регистрация – 249 руб.)

Разработчик WinTools Software Engineering
Web-сайт www.wintools.net/rus
Размер 867 KB
Страница загрузки www.wintools.net/rus/downloadr.html

★★★★★

Идеальный многофункциональный помощник на все случаи жизни

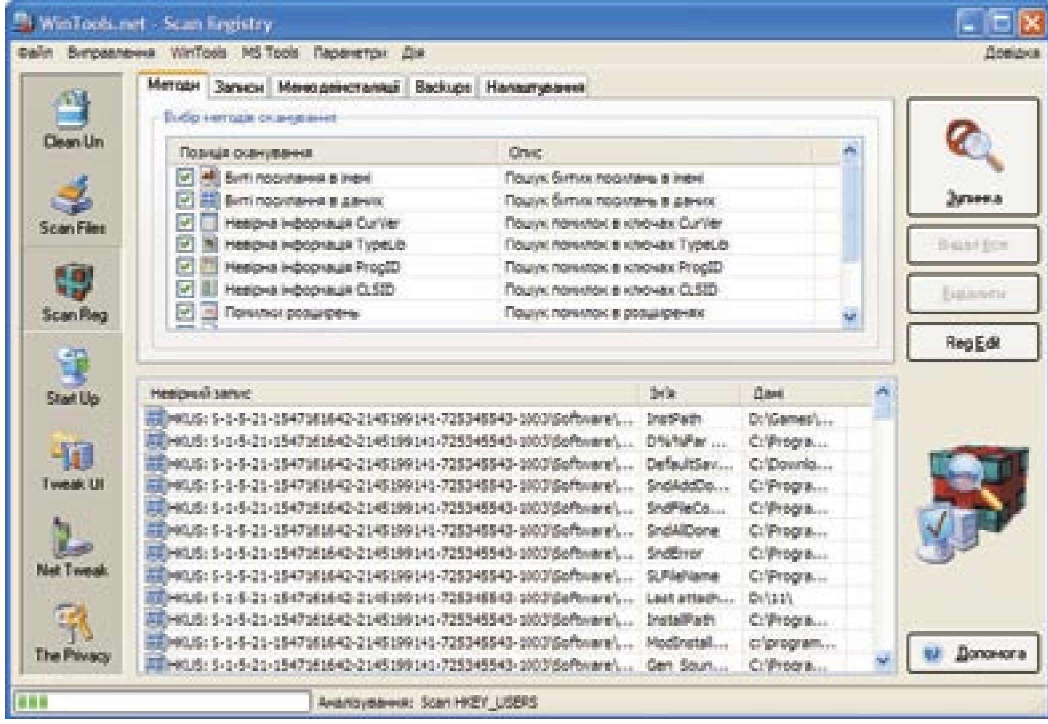
⊕ Множество полезных функций для поддержания «в тонусе» операционной системы; микроскопический размер

⊖ Нет

Классический вариант «универсального мусорщика», WinTools.net содержит все необходимые для бесперебойной работы системы компоненты: Uninstaller, чистильщики реестра и жесткого диска, а также ряд дополнительных утилит по оптимизации системы и обеспечению конфиденциальности работы пользователя. В действительности перед нами концептуальный аналог System Mechanic, «повзрослевшую» версию которого мы уже по достоинству оценили в позапрошлом номере «ДПК».

Главной изюминкой деинсталляции является возможность создания неких «контрольных отметок» с сохранением структуры и содержимого конфигурационных файлов системы, ключей реестра и указанных пользователем папок (по умолчанию – C:\Windows, C:\Program Files, C:\Documents and Settings). Далее происходит собственно запуск инсталлируемого приложения, после чего WinTools анализирует все изменения и сохраняет их для полного его удаления в будущем (если это

ЗДОРОВЬЯ:



WinTools.net 5.1.1 Professional

потребуется, конечно). Правда, подобный «дотошный» подход имеет и своеобразный минус – все программы на ваш ПК теперь придется устанавливать только через этот апплет, что не очень-то удобно. Впрочем, если вы ежедневно не экспериментируете с десятками утилит, то об данном аргументе можно смело забыть.

Что же касается «продуктов жизнедеятельности системы» наподобие всяческих временных файлов, то Uninstaller в этом случае уже не поможет. Обязанности по борьбе с ними возложены на другой апплет – Scan Files, который и вычистит их из самых труднодоступных мест.

Следующий не менее важный раздел ScanReg посвящен еще одной критичной проблеме – очистке и оптимизации реестра. Здесь под горячую руку WinTools подпадают битые ссылки, неправильная и ошибочная информация в ключах и т. д. И, что особенно приятно, с ее помощью можно успешно избавиться от неиспользуемых записей давно удаленных приложений, а также задать исключения, которые утилита трогать не будет. Разумеется, перед подобными процедурами следует обязательно сделать резервную копию реестра, благо такой пункт меню расположен тут же.

Если первые три модуля WinTools «радикально-хирургические», то остальные – StartUp, TweakUI, NetTweak и The Privacy – скорее, «общеукрепляющие». StartUp позволит быстро разобраться с содержимым папки *Автозагрузка* и другими системными процессами, не отображаемыми в ней, но, тем не менее, все равно загружающимися вместе с системой. TweakUI – весьма неплохая утилита для «разгона» ОС (активации недоступных по умолчанию опций), тюнинга интерфейса и т. д. NetTweak теоретически значительно улучшает доступ в Интернет, оптимизируя ПК под конкретный канал связи (Dial-up, DSL, LAN). Конечно, не надо ожидать от него 200% увеличения скорости связи, хотя какой-то положительный эффект он несомненно даст.

Относительно модуля The Privacy можно сказать, что с ним все просто – обеспечение конфиденциальности действий пользователя за ПК. История работы с документами, часто запускаемые программы, подключения сетевых дисков, список посещенных Web-сайтов исчезают в мгновение ока с помощью данной утилиты. Окончательный вердикт будет краток. Более мощной, функциональной и в то же время компактной программы (800 KB!) просто не существует. «Выбор редакции» – без вариантов!

Advanced Uninstaller Pro 2004 v6.74

Shareware (15 дней trial, регистрация – $27)

Разработчик Innovative Solutions
Web-сайт www.innovative-sol.com
Размер 6,45 MB
Страница загрузки www.innovative-sol.com/uninstaller/index.htm

★★★★★

Не самый хороший деинсталлятор, но лучшего сейчас все равно нет

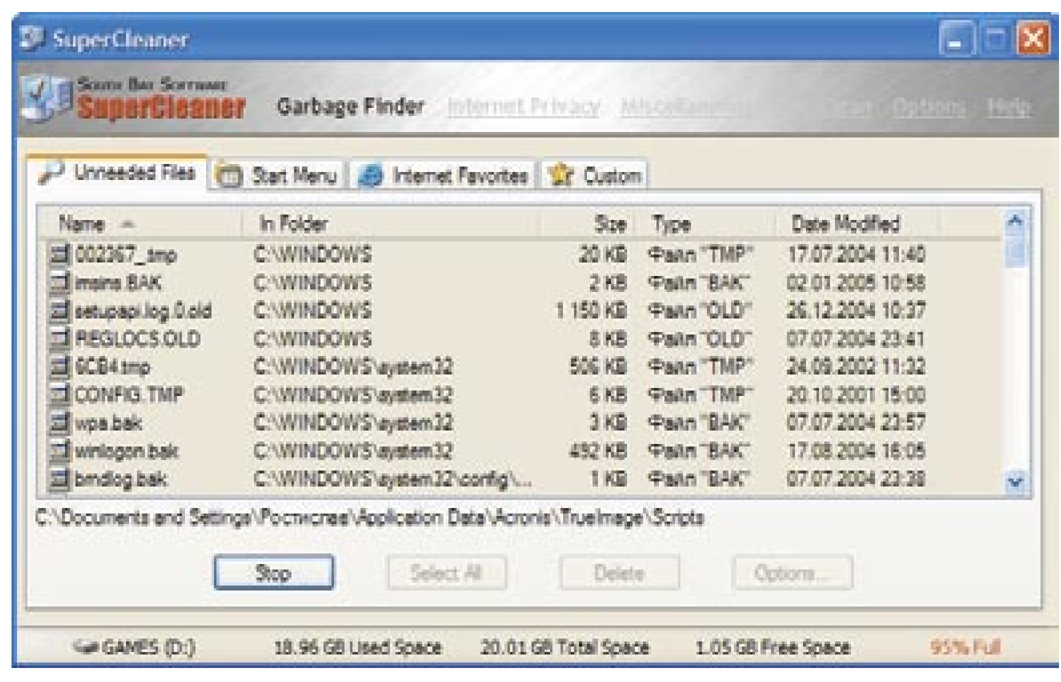
⊕ Uninstaller, утилиты для уборки жесткого диска, реестра и настройки системы «в одном флаконе»

⊖ Во многих аспектах деинсталлятор недотягивает до лучших представителей этого класса программ

Совсем недавно, буквально пару лет назад, программы-деинсталляторы, предназначенные для качественного удаления приложений, были весьма широко распространены. Вначале, во времена Windows 3.11, когда встроенную систему деинсталляции имело далеко не каждое приложение, это подчас являлось единственным возможным выходом из ситуации. Позже, в Windows 98/Me, они все еще оказывали значительную помощь при удалении неправильно установленного ПО, которое упрямо отказывалось деинсталлироваться.

Но с тех пор многое изменилось, и новых качественных продуктов практически нет. Norton CleanSweep успешно деградировал в составе NSW 2005, а McAfee Uninstaller и Ontrack EasyUninstall (см. «ДПК», № 10, 2002) – объективно лучшие в своем классе программы – вообще ушли с рынка. Объяснить причины подобного явления сложно. Возможно, немалую роль здесь сыграла тотальная переориентация разработчиков программ на универсальную систему Windows Installer, централизованную и весьма интеллектуальную, а значит, проблема «неудаляемых» приложений как бы исчезла. Но, думается, многие испытали на собственном опыте, что даже в Windows XP деинсталляция приложений не всегда оказывается полной. Неудивительно, что «последний из могикан» этого семейства – Advanced Uninstaller Pro – просто не мог нас не заинтересовать.

Как и для многих других участников данного обзора, для AUP характерна четкая модульная структура, разграничивающая различные по направленности группы инструментов. Так как нас в первую очередь интересует именно деинсталлятор, то остановимся вначале на нем. Сразу хочу отметить, что грандам уровня Easy Uninstall он не ровня – не тот размах. Это, скорее, дальнейшее эволюционное развитие «панелезаменителей», только с рядом *реально* востребованных функций. Например, если ваш список установленного ПО настолько разбух, что его надо «прореживать и прореживать», то утилита позволяет удалить несколько программ одновременно. В действительности каждая из них будет ликвидироваться по очереди, одна за другой, однако согласитесь, одно дело до онемения руки щелкать мышью по пункту *Удалить*, и совсем другое – отметить все скопом и пойти пить чай. Естественно, при этом все приложения изымаются исключительно собственными силами, каких-то родных алгоритмов для полного удаления их вручную у AUP нет. Даже гордо упоминаемый в справочной системе ультрамодный Drag'n'Drop uninstall на поверку сводится к банальному вытиранию выбранной папки или exe-файла, без особых поисков в реестре. Да, некоторые поползновения убрать в реестре он делает, но черпает информацию исключительно из лог-файла установки программы; если же тот поврежден (что и происходит в большинстве ЧП), все усилия AUP окажутся напрасными. О системе SmartLinks Database (т. е. об установлении взаимосвязей между exe, dll и прочими файлами программ и ключами реест-



SuperCleaner 2.81

ра), которая была реализована в том же EasyUninstall, теперь остается только мечтать… Хорошо хоть есть опция Remove invalid, избавляющая от ошибочных записей-фантомов в *Панели управления*, – не каждый из нынешних «монстров» может таким похвастаться.

Частично спасает ситуацию добротный Quick Cleaner – фактически полный аналог такового у BPS WinTrace Remover. Весьма неплох и менеджер автозагрузки, и просто отлично сделаны утилиты для работы с реестром – чистки, оптимизации, создания резервных копий. Именно они, по большому счету, и не дают поставить программе почти заслуженную тройку, потому что платить без малого $30 только за «красивые глазки» – это даже не смешно.

В общем, итог будет ясен. Раз назвался деинсталлятором – то тяни свою лямку до конца, а не путай доверчивых пользователей завлекающими названиями.

TuneUp Utilities 2004 v.4.1

Shareware (30 дней trial, регистрация – €34,99)

Разработчик TuneUp Software GmbH
Web-сайт www.tuneup.de
Размер 6,71 MB
Страница загрузки www.tuneup.de/download/tu2004 (требуется регистрация)

★★★★★

Неплохая замена Norton Utilities, но все еще далека от идеала

+ Множество различных инструментов для оптимизации и настройки системы
– Кое-какие компоненты могли быть проработаны и детальнее

Идейный продолжатель небезызвестных Norton Utilities, приведенный в соответствие с сегодняшними стандартами. Структурно программа состоит из пяти равноценных разделов: Customize & Analyze, Cleanup & Repair, Optimize & Improve, Administer & Control и File Recovery & Destruction. Немного особняком стоит Rescue Center, предназначенный для отмены сделанных изменений – ошибки всегда могут быть, и лишний раз перестраховаться вовсе не повредит.

Модуль Customize & Analyze, а точнее, его подразделение System Control – самый что ни на есть обычный Windows-твикер, позволяющий настроить визуальные эффекты системы, более рационально использовать ресурсы жесткого диска и оперативной памяти и т. д. В принципе, ничего из ряда вон выходящего, видели мы программы и получше. Icon Engineer умеет заменять любую стандартную пиктограмму Windows (например, *Корзины* или браузера) на что-то более оригинальное, а SysInfo соберет всю доступную информацию о «железе».

В свою очередь, StartUp Manager управляет автозагрузкой различного ПО. Правда, по сравнению со своим коллегой из того же WinTools.net, где еще можно было править и процессы ОС, выглядит он весьма бледно, но для новичков сойдет…

Раздел Cleanup & Repair, собственно, и содержит цель нашей статьи – чистильщики реестра и жесткого диска. Сделаны оба весьма приятно и доступно для всех. Так, после завершения поиска DiskCleaner выдаст исчерпывающую информацию о найденном «мусоре» (кэш броузера, временные файлы справки Windows (*.gid), резервные (*.bak) или же пустые) и позволит просмотреть каждый из них в отдельности. Аналогичная ситуация и с RegistryCleaner, до боли, к слову, напоминающим Norton WinDoctor из Norton SystemWorks 2005, что, в принципе, ничуть не умаляет его достоинств – работает он так же хорошо, как и его идейный наставник.

Из прочих интересных «фишек» нельзя не упомянуть встроенные утилиты для восстановления и гарантированного удаления информации (File Recovery & Destruction), редактор реестра и менеджер процессов, а также мастер System Optimizer, позволяющий определить причины медленной работы ОС и устранить их. Весьма полезными будут и дефрагментатор реестра, и утилита для управления визуальными стилями и темами Windows XP – вплоть до замены стандартного окна загрузки. Вот если бы еще и все остальные инструменты были сделаны в том же духе…

SuperCleaner 2.81

Shareware (30 дней trial, регистрация – $39)

Разработчик South Bay Software
Web-сайт www.southbaypc.com
Размер 425 KB
Страница загрузки www.southbaypc.com

★★★★★

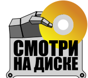
Если вы хотите раз и навсегда решить проблему «мусора» на ПК, то эта программа – для вас

+ Все необходимое для экспресс-очистки ПК от временных файлов и кэша браузера
– Учитывая размер программы – нет

Компактность, удобство работы, весьма широкая функциональность – чего желать еще? Garbage Finder мгновенно найдет весь «хлам», удалит ошибочные ярлыки и даже… проверит *Избранное* браузера на работоспособность ссылок. Второй инструмент – Internet Privacy – единственный среди «мусорщиков», понимающий абсолютно все браузеры, в том числе и новый FireFox. Достаточно отметить нужные пункты, чтобы навсегда распрощаться с историей посещения сайтов, набранными ссылками в адресной строке, cookies и регистрациями на Web-страницах. Особо недоверчивые могут воспользоваться опцией *secure erase*, перезаписывающей их содержимое нулями. И наконец, пункт меню *Misc* служит для быстрого опустошения C:\Windows\Temp, поисковых запросов, последних открытых документов и пр.

Для самых ленивых существует опция *AutoClean*, позволяющая выполнять все операции по расписанию и без какого-то участия пользователя. В общем, для такой скромной по размерам и ресурсоемкости утилиты это просто отлично, хотя еще лучше было бы увидеть ее в статусе freeware…

Super Utilities Professional 4.8



Shareware (14 дней trial, регистрация – $70)

Разработчик SuperLogix Software
Web-сайт www.superlogix.net
Размер 4,2 MB
Страница загрузки www.superlogix.net/download.htm

★★★★★

Отличный выбор в качестве системных утилит

+ Набор из 25 разнообразных утилит для ухода за системой
– Высокая цена

Если WinTools.Net – лидер по соотношению компактность/производительность, то Super Utilities заняли ту же нишу в среднем классе системных утилит. В ее активе 25 разнообразных программ, затрагивающих все аспекты деятельности современного ПК, включая эффективность работы, конфиденциальность и безопасность пользователя.

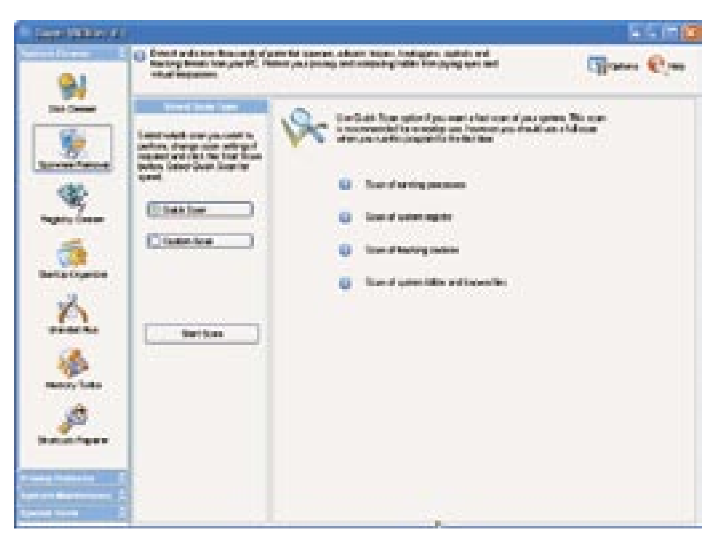
Под эгидой System Cleaner объединены утилиты для оптимизации работы и функционирования системы: Disk Cleaner, Spyware Remover, Registry Cleaner, StartUp Organizer, деинсталлятор Uninstall Plus, опти-

мизатор оперативной памяти Memory Turbo и еще один «доктор» – Shortcuts Repairer, ответственный за исправление неправильных ярлыков. По функциональности оба «дворника» более чем хороши и ни в чем не уступают аналогам, а по удобству использования так и вовсе превосходят. Очень порадовал модуль Spyware Remover – оказывается, подобные вещи уже не являются эксклюзивом «универсальных комбайнов» наподобие Norton SystemWorks или System Mechanic. Правда, вопрос о своевременном обновлении баз spyware остается открытым – вряд ли он сможет тягаться со специализированными утилитами, как Ad-Aware SE или Spybot Search & Destroy по оперативности. Впрочем, время покажет...

Раздел Privacy Protection – пожалуй, один из наиболее актуальных на сегодня. Hide Folders позволит надежно спрятать папки с ценной информацией от чужих глаз, Trace Washer – убрать следы пребывания в Сети и работы в разных приложениях; то же, только на более интеллектуальном уровне, реализует IE Privacy Manager. Super Exe-Lock ограничит доступ других пользователей к избранным программам (например, к онлайновым играм, P2P-клиентам), а Super MenuGuard спрячет «ненужные» ярлыки в *Избранном* и *Главном меню*. В свою очередь, Super Shredder безвозвратно уничтожит суперсекретную информацию, которая ни в коем случае не должна попасть в руки мифических шпионов.

Подразделение System Maintenance в основном содержит «общеукрепляющие» и декоративные инструменты, позволяющие выполнять настройку горячих клавиш для старта наиболее востребованных программ, просмотр запущенных процессов, удаление Browser Helper Objects (разнообразных плагинов и панелей к IE, которые с высокой долей вероятности могут содержать spyware) и ряд превентивных мер по защите браузера (апплет IE Protector). Общеизвестно, что некоторые якобы бесплатные программы любят втихомолку заменять стартовую страницу WWW-обозревателя на сайт своего рекламодателя, «прописывать» совершенно никудышную поисковую систему вместо универсального Google, заблокировать контекстное меню или выкинуть еще какой-то фортель. IE Protector попросту фиксирует эти параметры браузера и не позволяет стороннему ПО изменять их. Super Undelete – здешний аналог UnErase – успешно восстановит случайно удаленные файлы, а SysInfo – соберет всю информацию об установленных компонентах ПК.

Последней по списку, но далеко не последней (а скорее – первой) по значимости оказалась группа специальных утилит. Трудно найти пользователя, который отказался бы от услуг анализатора содержимого HDD – для борьбы с тем самым «таинственным» исчезновением свободного пространства. То же можно сказать и об инструменте Driver Backup, который избавляет нас от необходимости каждый раз устанавливать драйверы к аудио/видео/сетевой карте при переустановке системы, а также о ряде весьма полезных дополнительных настроек для контекстного меню. Итого, учитывая все свои плюсы и минусы, Super Utilities будет достойной заменой устаревшим Norton Utilities. Жаль только, что 14-дневный trial-период уж больно короток...



Super Utilities

WINDOWS ДЛЯ ПЛАНШЕТНЫХ ПК

Елена Дериева

Поскольку по понятным причинам к теме планшетных компьютеров «Домашний ПК» обращается нечасто, в данной статье мы постараемся охватить все основные новинки, вышедшие за последнее время. Таких немного, зато у них появилась крайне актуальная, с нашей точки зрения, общая черта – все они всерьез подружились с русским языком!



Локализации TPC 2005 в действии

Напомним, почему это так важно. Дело в том, что, в отличие от классических ПК и ноутбуков, планшетные компьютеры предполагают рукописный ввод информации при помощи стилуса. Это очень удобно, если пользователь вынужден работать стоя – в одной руке «планшетка», а в другой – перо. До появления русскоязычной версии Tablet PC (TPC) данная проблема отчасти решалась установкой стандартного пакета Multilingual User Interface (MUI) для Windows XP, который, как нетрудно догадаться, локализовал только ресурсы, относящиеся к «базовой» ОС. Справка собственно по TPC и специфические апплеты так и оставались на английском. Аналогично и для рукописного ввода имелся лишь один продукт – PenReader for Tablet PC от компании Paragon, заимствованный практически без изменений из мира КПК.

Сегодня дела обстоят гораздо лучше. Прежде всего, Microsoft выпустила полноценный Microsoft Windows XP Tablet PC Edition 2005 Multilingual User Interface Pack (TPC MUI 2005), локализующий TPC вплоть до знаменитой игры «Инкбол». Во всяком случае теперь обо всех хитростях и нюансах использования планшетных компьютеров можно прочесть по-русски.

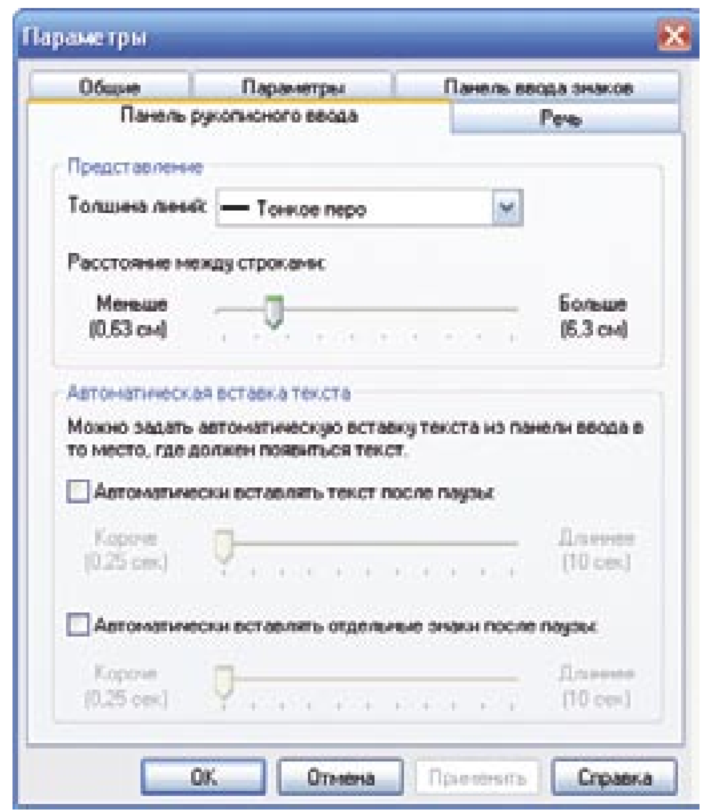
Однако сам процесс локализации довольно нетривиален. Вообще говоря, MUI не являются розничными продуктами и недоступны простым смертным – они поступают в распоряжение только сборщиков компьютеров и владельцев корпоративных лицензий. Поэтому TPC MUI 2005 доступен для загрузки (невзирая на объем более 400 MB) как обновление к обычному MUI, т. е. предполагает наличие последнего. Второе существенное требование – присутствие последней версии TPC, а именно Windows XP Tablet PC Edition 2005 (TPC 2005). Впрочем, решить эти проблемы вполне по плечу обычным пользователям – при некотором везении и широком интернет-канале.

Скажем, на компьютере MarcoPolo 25T, любезно предоставленном нам для экспериментов компанией «Версия», были предустановлены лишь оригинальные TPC и MUI. Однако TPC 2005 получается из предыдущей версии путем инсталляции SP2 для Windows XP, которую стоит выполнить в любом случае. Достаточно дождаться завершения процесса, перезапустить компьютер и заглянуть в окно свойств системы. А благодаря наличию MUI (вот, пожалуй, наиболее принципиальный момент) столь же просто происходит и окончательная «дорусификация» ОС. Осталось лишь выяснить и освоить новые возможности всего этого великолепия.

Сам по себе факт обновления базовой версии ОС путем установки сервис-пакета, даже такого особенного, как SP2, подразумевает лишь незначительные изменения. И это действительно так: TPC спокойно и уверенно эволюционирует. Мы сосредоточимся на планшетной специфике, которая в основном связана с панелью ввода.

Прежде всего, в оригинальной версии TPC эта панель была жестко закреплена в нижней части экрана, и при вводе текста приходилось постоянно перемещаться между ней и позицией курсора, нередко – через весь экран, как, скажем, при наборе URL в браузере. Теперь она стала «плавающей» – специальная пиктограмма автоматически появляется рядом с любым полем ввода, и прикосновение к ней пером тут же открывает саму панель. При этом пользователю доступны три режима ввода: слитный рукописный и с виртуальной клавиатуры, которые присутствовали и раньше, а также посимвольный рукописный.

Крайне важное нововведение – наличие на панели отдельного пере-



О новых настройках можно прочесть по-русски



Такая клавиатура появляется именно там, где вам нужно что-то ввести

ключателя языка. Дело в том, что в старой версии TPC даже виртуальная клавиатура не вполне корректно реагировала на общесистемную смену раскладки – надписи на клавишах не менялись, а наиболее простой способ исправления данной ошибки заключался в установке дополнительного пакета Recognizer Pack (обеспечивающего распознавание рукописного ввода для еще нескольких языков) объемом в 200 MB. Теперь все работает просто замечательно, и сам переключатель постоянно находится под рукой (и в прямом смысле тоже).

Заметно улучшена и эргономика рукописного ввода. По мере заполнения панель автоматически разворачивается, в нее добавляются новые строки – таким образом можно одновременно написать достаточно большой фрагмент текста. Усовершенствован и сам процесс распознавания. Если в предыдущей версии TPC оно фактически выполнялось только по завершении письма и лишь после этого обнаруживались ошибки, то теперь распознавание производится «на лету», а его результаты отображаются в специальных областях внизу строки, что позволяет сразу же вносить правки. Так же быстро осуществляются поиск и уточнение распознанного слова в словаре, благодаря чему система нередко самостоятельно исправляет свои же «опечатки», а кроме того, формирует список возможных вариантов.

Новая панель посимвольного ввода в основном предназначена для правки неверно распознанных слов (при этом она вызывается автоматически) и ввода аббревиатур. Помимо этого, на первых порах она, вероятно, покажется удобной пользователям, имеющим хорошие навыки общения с КПК. В процессе работы также предлагаются варианты распознавания каждого отдельного росчерка (символа).

Менее очевидна заявленная разработчиками улучшенная интеграция с Microsoft Office (в особенности с приложением OneNote), поскольку основные достоинства заключены именно в самих приложениях пакета. Однако в данном случае речь идет и о некоторых действительно новых возможностях, уже заложенных в TPC 2005, но ожидающих поддержки в продуктах других разработчиков. К таковым относится функция *contextual awareness*, предназначенная для автоматической проверки и уточнения ввода. Но для того чтобы по достоинству оценить все подобные новшества, нужно дождаться появления поддерживающих их приложений.

Осваиваем русский

К сожалению, для распознавания рукописного текста на русском языке по-прежнему необходимо стороннее программное обеспечение. Как мы уже говорили, первой ласточкой здесь стал пакет PenReader for Tablet PC от компании Paragon. И хотя ценность его в таком качестве несомненна, столь же очевидны и его недостатки. Прежде всего, PenReader функционирует, независимо от стандартных механизмов ОС, исключительно в полноэкранном режиме, что часто мешает нормальному использованию других программ. Кроме того, эта система посимвольного распознавания по большому счету аналогична применяемой в КПК, так что о полноценном рукописном вводе речь даже не идет.

Однако совсем недавно к PenReader присоединился еще один продукт – Russian Enhancement Pack for Tablet PC. Созданный компанией Quarta Technologies (tabletpc.quarta.com) на основе технологии riteScript, лицензированной у EverNote, этот набор утилит полностью интегрируется с TPC 2005 и обеспечивает распознавание слитного письма на русском языке.

После инсталляции пакета внешне для пользователя ничего не меняется, он также должен применять стандартную панель ввода. Однако после переключения языка писать можно и по-русски, при этом доступны все дополнительные функции – в процессе распознавания проводится уточнение по словарю (который тоже можно корректировать), содержащему более 7 млн словоформ, предлагается список альтернативных слов, сходных по написанию, и пр. Кстати, после установки Russian Enhancement Pack на панели побуквенного ввода (в режиме правки) появляется опция смены языка распознавания для уже написанного слова. По-видимому, это стандартная возможность, которая активизируется при наличии в системе поддержки нескольких языков.

Разработчики утверждают, что пользователю не нужно будет подстраиваться под особенности их программного обеспечения, однако это не совсем так, причем не только для PenReader (что согласуется с идеологией программ для КПК), но и для Russian Enhancement Pack – писать придется максимально аккуратно и разборчиво (что сделать не так просто, если компьютер вы держите на весу). При побуквенном распознавании следует обязательно отнимать перо после начертания каждого символа, при слитном – напротив, не делать пауз и по возможности не отрывать перо от экрана в середине слова, иначе программа попытается распознать его по частям (правда, затем, задействуя словарь, может предложить и верный вариант). Впрочем, неизбежные ошибки вполне удобно править по мере их обнаружения.

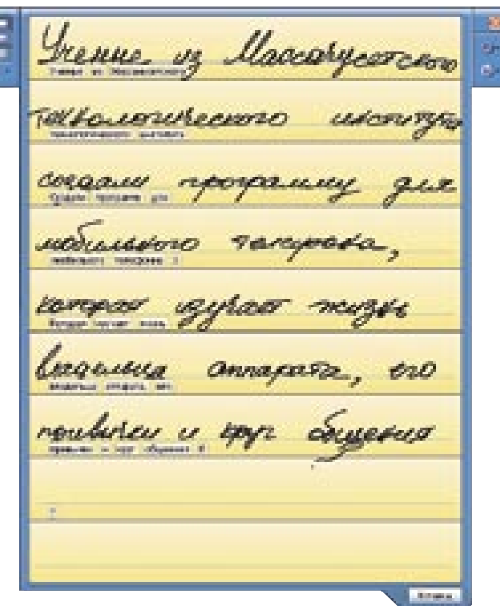
Кроме того, нужно принять во внимание и тот факт, что некоторые символы принято писать по-разному в английском и русском языках – различные программы распознавания интерпретируют одни и те же росчерки не одинаково. Например, цифра «7» в английском языке воспринимается только при отсутствии горизонтальной черты на ножке, а в русском – только при ее наличии. А если написать цифру «5» по аналогии с английской «S» одним росчерком, она будет корректно понята английским модулем, но не русским.

Вообще, приходится признать, что английский текст распознается и быстрее, и лучше. По-видимому, это связано не только с качеством программного обеспечения или объемом словаря – конкурировать с Microsoft непросто, – но и с тем, что для кириллицы, в принципе, характерно использование большего числа сложных в написании символов. К тому же они нередко похожи – например, различить написанные от руки слова «шил», «шип», «мил» бывает весьма затруднительно даже человеку.

Помимо собственно системы распознавания, в Russian Enhancement Pack входят несколько дополнительных утилит: рукописный калькулятор (его удобно применять для быстрого выполнения несложных расчетов на ходу, при работе исключительно с пером), поддержка русского языка в программе чтения электронных книг Microsoft Reader и клиент Mobilizer, обеспечивающий оперативный доступ к информационным и новостным ресурсам. Розничная цена пакета составляет $75.

А украинский?

Одной из нерешенных проблем по-прежнему остается поддержка украинского языка. На уровне интерфейса ОС реализовать ее, безусловно, несложно, учитывая уже отработанную Microsoft технологию локализации продуктов на основе MUI (разделение исполняемого кода и языковых ресурсов, т. е. меню, справочной системы, сообщений). Принимая во внимание все больший интерес компании к нашему рынку, о чем, в частности, свидетельствует выпуск полностью украинизированного пакета Microsoft Office 2003, это может произойти в ближайшем будущем. Что же до рукописного ввода, то здесь на Microsoft вряд ли стоит уповать, но зато в материалах Quarta Technologies прямо указывается, что поддержка украинского языка является одной из первостепенных задач. Кроме того, наличие в Украине по крайней мере нескольких серьезных разработчиков лингвистического ПО и сборщиков планшетных ПК позволяет надеяться, что и они также проявят активный интерес к этим вопросам.



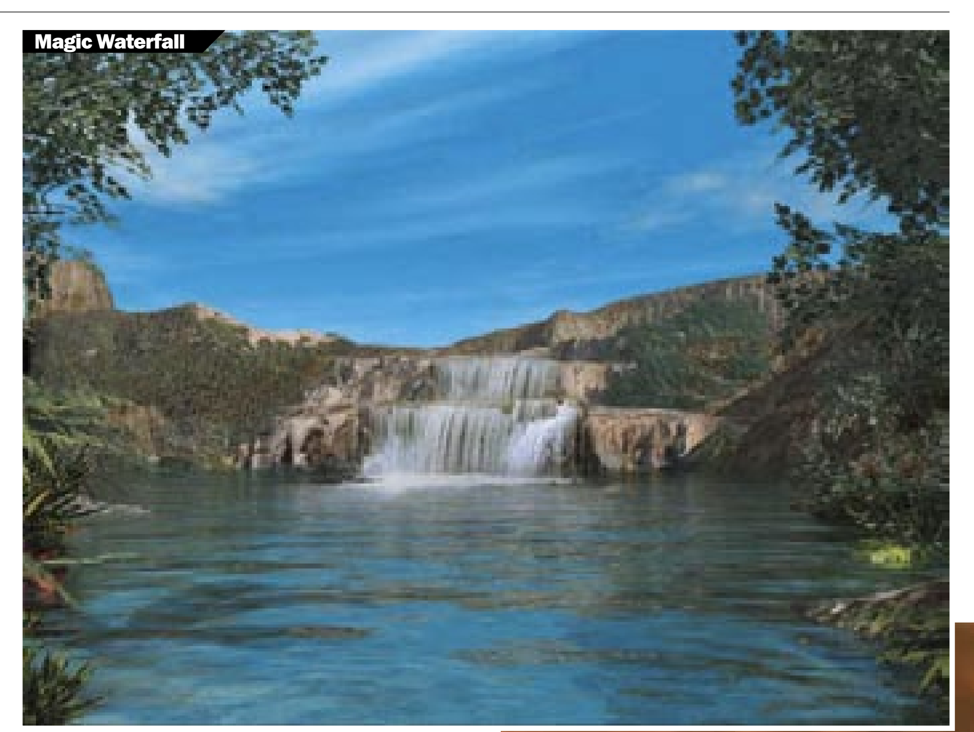
Качество распознавания не идеальное, но и писал не каллиграф



НА СТРАЖЕ

Николай Корж

За последнее десятилетие скринсейверы пережили несколько стадий развития – от банальных «космических путешествий» до трехмерной Матрицы.


Magic Waterfall

Во времена MS-DOS и Windows 3.1 хранители экрана использовались, чтобы уберечь старенькие ЭЛТ-мониторы от выгорания цветов. Далее необходимость охранять экраны отпала, и от заставок стали требовать красивых визуальных решений. Однако сейверы, появившиеся еще во времена Win95, по-прежнему продолжают уродовать ПК некоторых обитателей офисов. Но что мешает сделать свой компьютер уникальным даже в тот момент, когда вас нет рядом? Похвастаться красивой и ресурсоемкой заставкой перед друзьями, привыкшими видеть на экране привычный логотип Windows? Сейчас, когда пользователи отдают предпочтение жидкокристаллическим мониторам, а домашний ПК обладает вычислительной мощностью, способной воспроизводить современные графические эффекты, можно потратить неиспользуемую процессорную мощь для запуска трехмерного скринсейвера.

FP Software Lab

www.fpsoftlab.com

Заставки коллекции Space Tour 3D довольно известны и пользуются немалой популярностью. Сейчас уже мало кто помнит, что до этого у FP Software Lab были довольно простые и невзрачные работы. Рассматриваемая серия посвящена небесным телам нашей Галактики и заслуживает самого пристального внимания. Планеты, звезды и спутники воссозданы с максимальной дотошностью. Визуально скринсейверы серии выглядят невероятно красиво – чего стоит одна атмосфера Земли или общее оформление Galaxy 3D! Но во многих заставках есть небольшие минусы – по экватору и на планетах видны линии (от них разработчики почему-то решили не избавляться), на планетах отсутствует ландшафт, а некоторые текстуры попросту недостаточно качественные. Кроме этого, существенным недостатком коллекции Space Tour является отсутствие какого-либо звукового сопровождения при визуализации. Для придания полноценной атмосферы очень не хватает умиротворенного ambient'а, но его, впрочем, можно запустить в фоновом режиме самостоятельно.

DeaddyBear

www.deaddybear.com

Студия DeaddyBear является разработчиком вертолетной аркады Air Strike 3D и многих других довольно известных shareware-проектов. Кроме маленьких игр, компания занимается созданием хранителей экрана, в первую очередь трехмерных. Подборка заставок, представленная на сайте, разнообразна, хотя и не очень большая. На космическую тему присутствуют стандартные 3D Earth и 3D Galaxy, необычные 3D Space Gladiators и 3D Earth: Armageddon Edition. В путешествие по трехмерному затонувшему кораблю, доисторическому каньону и мрачному замку можно отправиться, установив Pirate Ship 3D, 3D Canyon и 3D Haunted Castle соответственно. Одной из наиболее оригинальных заставок DeaddyBear по праву считается 3D DNA, где нам предлагается наблюдать взаимодействие полинуклеотидных цепей молекулы ДНК. Графика всех хранителей экрана находится на среднем уровне, однако обладает массой настроек, что пригодится пользователям слабых ПК. К примеру, в 3D Earth присутствует огромное количество эффектов, но текстуры континентов выглядят невероятно убого, хотя на сайте утверждается, что космические заставки созданы в сотрудничестве с NASA. Регистрация для жителей планеты, владеющих русским языком, бесплатна.

Seaside Sunset

ЭКРАНА


3D Fish School

Gelio Soft. Нам предлагается определить тип виртуального аквариума – с соленой или пресной водой, от этого зависит, какие обитатели будут населять наш водоем. Настройки позволяют выбрать одного или нескольких представителей позвоночных животных, а также их количество. Кроме этого, конфигурации поддаются эффекты, разрешение, звук и многие другие опции. Заставка смотрится очень красиво и интересно, так что если вы неравнодушны к водным обитателям, настоятельно рекомендуем взглянуть на Fish School. Даже если успокоить вашу нервную систему ей не удастся, то по крайней мере она порадует своим оформлением. В полную версию разработчики включили большее количество фоновых изображений для аквариума, а также расширенную подборку рыб.

ScreenScenes

www.screenscenes.com

Если FP Software Lab преимущественно занимается визуализацией небесных тел, то ScreenScenes предпочитает водные пространства. В активе компании девять красочных атмосферных заставок. Самой популярной среди них является Magic Waterfall, которая показывает красивый водопад и реку рядом с ним. Водную поверхность окружает простенькая флора, а в настройках можно включить нескольких представителей фауны (орлы и бабочки). Кроме этого, в заставке опционально присутствует звуковое сопровождение, значительно добавляющее атмосферы происходящему на экране действию. В зависимости от времени суток в Magic Waterfall устанавливается освещенность. Хранители экрана от ScreenScenes обладают массой настроек. Есть возможность показа часов, fps, времени восхода/захода солнца. Заставка совершено не ресурсоемкая и будет отлично работать даже на очень слабых конфигурациях ПК. Magic Waterfall выглядит очень привлекательно, хотя и не обладает никакими сногсшибательными эффектами и не может похвастаться сложными объектами. Кроме водопадов, настоятельно рекомендуем взглянуть на океан в Beach Islands, лунное озеро в Magic Waterfall и красивую лагуну Paradise Lagoon. Заставки ScreenScenes распространяются как shareware-продукты, причем после установки они попробуют скачать баннеры из Интернета.

Gelio Software

www.geliosoft.com

Несколько лет назад популярность заставок-аквариумов достигла своего пика и с тех пор постепенно сошла на нет. За это время появилось и исчезло большое количество скринсейверов на подводную тематику, однако на сегодняшний день самой популярной считается третья версия 3D Fish School от

3PlanetSoft

www.3planesoft.com

3PlanetSoft – один из лидеров по созданию трехмерных скринсейверов. Многие из работ компании, а их насчитывается 15 штук, поистине уникальны и смело могут быть названы произведениями искусства. Watermill, Nature, Galleon и Nautilus погрузят вас в уникальные и разнообразные миры, созданные разработчиками. Кроме потрясающего визуального исполнения, рассматриваемые скринсейверы обладают неповторимой атмосферой, что, согласитесь, очень важно. Все заставки снабжены детальными настройками, а для работы с ними имеется специальный менеджер. Хотя создателями и не заявлены серьезные системные требования, их трехмерные детища весьма ресурсоемки и работать в полную силу на слабых машинах не могут. Пожалуй, единственным серьезным минусом хранителей 3Planet является их большой, по сравнению с конкурентами, размер файлов.

Astro Gemini Software

www.astrogemini.com

Как и FP Software Lab, компания Astro Gemini занимается созданием трехмерных скринсейверов, визуализирующих планеты Солнечной системы. При небольшом размере инсталляционных файлов разработчикам удалось сделать очень качественные и атмосферные заставки. Планеты выглядят максимально реалистично, однако все-таки некоторые текстуры оставляют желают лучшего. К сожалению, на небесных телах совершенно не проработан ландшафт, а электронная фоновая музыка может прийтись по душе далеко не всем. Кроме девяти хранителей экрана с планетами, Astro Gemini создали невероятно красивую заставку с Солнцем.

Скринсейверы россыпью



Saturn 3D (Space Tour 3D Collection) ★★★★★
Shareware ($17,95)
Разработчик FP Software Lab
Страница загрузки www.fpsoftlab.com/earth3d.exe
Размер 1,35 MB

Galaxy 3D (Space Tour 3D Collection) ★★★★★
Shareware ($17,95)
Разработчик FP Software Lab
Страница загрузки www.fpsoftlab.com/earth3d.exe
Размер 1 MB

3D Earth ★★★★★
Shareware ($0 для русскоговорящих)
Разработчик DeaddyBear
Страница загрузки www.deaddybear.com/files/3dearth.exe
Размер 2,31 MB

3D Fish School 3 ★★★★★
Shareware ($19,95)
Разработчик Gelio Software
Страница загрузки software-files.download.com/software/10341934/10061515/3/3dfishd.exe
Размер 2,07 MB

Paradise Lagoon ★★★★★
Shareware ($30)
Разработчик ScreenScenes
Страница загрузки download.gainpublishing.com/screenscenes/paradiselagoon/pl1SetupWebSite.exe
Размер 2,4 MB

Seaside Sunset ★★★★★
Shareware ($30)
Разработчик ScreenScenes
Страница загрузки download.gainpublishing.com/screenscenes/seasidesunset/ss1SetupWebSite.exe
Размер 2,1 MB

Nature 3D ★★★★★
Shareware ($12,95)
Разработчик 3Planesoft
Страница загрузки www.3planesoft.com/files/nature.exe
Размер 9,99 MB

Watermill 3D ★★★★★
Shareware ($12,95)
Разработчик 3Planesoft
Страница загрузки www.3planesoft.com/files/watermill.exe
Размер 5,69 MB

Planet Earth 3D ★★★★★
Shareware ($9,95)
Разработчик 3Planesoft
Страница загрузки www.astrogemini.com/files/planets/planetearth3d.exe
Размер 3,6 MB

Sun 3D ★★★★★
Shareware ($9,95)
Разработчик 3Planesoft
Страница загрузки www.space-screensavers.com/files/sun3d.exe
Размер 2,6 MB

МЕЧТЫ НА ЭКРАНЕ

Николай Корж

Создавать шедевры пейзажного искусства не так сложно, как может показаться. Для этого вовсе не надо быть Айвазовским и Шишкиным в одном лице. Достаточно располагать небольшим количеством свободного времени, системой средней конфигурации и одной из представленных ниже программ. Редакторы ландшафтов появились на свет еще в незапамятные времена, когда на компьютерах царствовала DOS. С тех пор многое изменилось, и сейчас сделать свой уникальный, а возможно и непревзойденный, пейзаж куда проще...



Bryce 5

Trial shareware ($79,95)
Разработчик DAZ Production
Web-сайт bryce.daz3d.com
Размер 58 MB
Страница загрузки нет



Отличное средство для создания пейзажей

⊕ Множество возможностей; удобный и простой интерфейс

⊖ Редактор морально устарел

Детище MetaCreations давно покинуло родительскую компанию и перешло во владение Corel. Сейчас Bryce снова сменил владельца (ныне это DAZ Production) и теперь именуется DAZ Bryce. Интересно, что новые версии самого популярного редактора ландшафтов не выпускались с 2001 г., хотя Bryce всячески поддерживался и продолжает поддерживаться по сей день. DAZ Production выпустила лишь редакцию 5.01, не имеющую абсолютно никаких технических нововведений. В первую очередь, новые владельцы программы хотят сделать ее важным звеном в линейке собственных продуктов, добавив и расширив совместимость Bryce с другими программами, а также адаптировав ее к своим нуждам. Именно в паре с продуктами вроде DAZ|Studio или Victoria, утверждают разработчики, удастся получить максимальную отдачу от творческого процесса. Лишь через некоторое время мы сможем увидеть долгожданное самобытное продолжение редактора, которое, будем надеяться, нас не разочарует.

Как и ранее, Bryce обладает мощной базой для создания разнообразных трехмерных ландшафтов и их анимации. Главными достоинствами программы всегда были простота и скорость. Менее чем за час новичок мог нарисовать симпатичный пейзаж, отрендерить его и хвастаться друзьям своим творением. В редакторе вроде 3D Max на подобные манипуляции ушло бы куда больше времени и сил. Bryce содержит в себе множество средств для создания объектов Tree Lab, Terrain Lab, Light Lab, Sky Lab, а также большие возможности по настройке визуализации. Мы не ограничены какой-то одной тематикой, редактор дает нам полную свободу для реализации фантазий. При желании в Bryce можно легко получить как милую альпийскую лужайку, так и мертвую марсианскую пустыню. Если вы ощутите недостаток объектов или текстур, рекомендуем начать их пополнение прямо на сайте разработчиков, где для этого выделен специальный раздел.

Несмотря на ряд преимуществ, Bryce все-таки прилично устарел. Тем не менее по сей день пятая версия редактора является самой удобной и понятной для новичков программой подобного типа. И хотя она не сильно отличается от четвертой версии и полноценного обновления мы ждем вот уже три года, творение Corel/DAZ можно считать оптимальным выбором для построения пейзажей в домашних условиях.



Vue 5 Esprit

ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ №3/2005

Trial shareware (€249)
Разработчик e-on software
Web-сайт www.e-onsoftware.com
Размер 35,8 MB
Страница загрузки www.e-onsoftware.com/Download/Try.php

★★★★★

Удобный, мощный и перспективный редактор

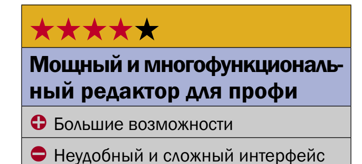
⊕ Высокая производительность при простом интерфейсе

⊖ При всех своих плюсах Vue все еще далек от совершенства

В отличие от Bryce, его главный конкурент Vue живет припеваючи. Разработчики из e-on software очень серьезно относятся к своему детищу и прилагают максимум усилий, чтобы сделать его лучшим среди конкурирующих продуктов. Как и Bryce, рассматриваемый редактор обладает интуитивно понятным и простым интерфейсом, однако, чтобы разобраться с Vue, потребуется немного больше усилий и времени. В trial-версии значительно сокращены возможности, но и в ней удастся нарисовать потрясающие пейзажи. Ознакомившись с примитивами и стандартными высокодетализированными объектами, можно пробовать создавать собственные, добавлять свои текстуры и т. д. Особой гордостью разработчиков являются внутренние редакторы растений, поверхностей и материалов. Программа позволяет выборочно изменить опции рендеринга, так что при максимальных настройках обсчет даже самой маленькой сцены займет уйму машинного времени, зато результат визуализации не разочарует. Vue обладает возможностью использования булевых операций, создания простой анимации, поддерживает работу со слоями, импорт из множества графических пакетов и многое-многое другое. Esprit – очень производительная программа и является отличным выбором не только для новичков в мире трехмерной графики, но и для бывалых пользователей. Во втором квартале текущего года ожидается выход Vue 5 Infinite, следующей в линейке версии популярного редактора и генератора пейзажей.

WorldBuilder Pro. Version 4.0

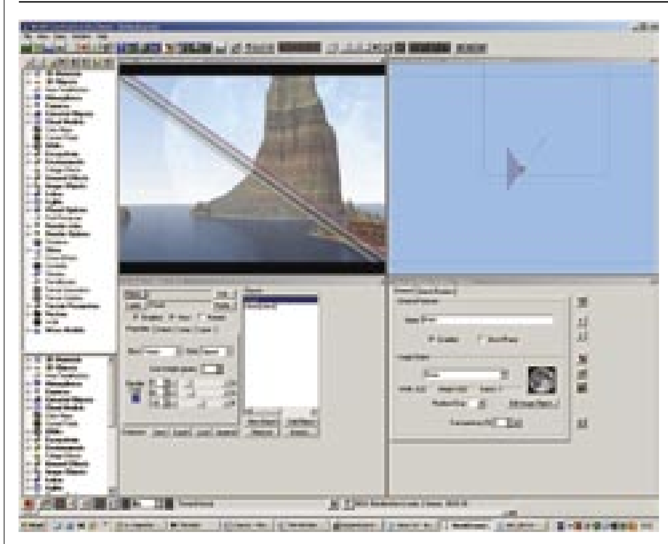
Shareware demo ($179)
Разработчик Digital Element
Web-сайт www.digi-element.com
Размер 46,5 MB
Страница загрузки www.digi-element.com/wb/



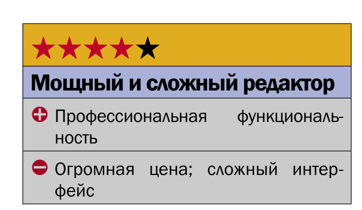
Мощный и многофункциональный редактор для профи
+ Большие возможности
− Неудобный и сложный интерфейс

WorldBuilder обладает стандартным интерфейсом, несколько уступающим Bryce и Vue, однако не менее функциональным. Программа содержит огромные возможности и имеет большой потенциал, но, чтобы привыкнуть к ее управлению, придется потратить не один день. Редактор позволяет детально воссоздать любые ландшафт, растение и материал, родившиеся в вашем воображении. Дабы воспользоваться всеми существующими опциями WorldBuilder, необходимо хотя бы кратко ознакомиться с прилагающейся инструкцией и уроками, которые можно легко найти на сайте разработчика. В комплекте с редактором идет подборка деревьев, растений, построек, водоемов, дорог и многих других объектов. WorldBuilder поддерживает экспорт моделей из других программ.

World Construction Set v6.02



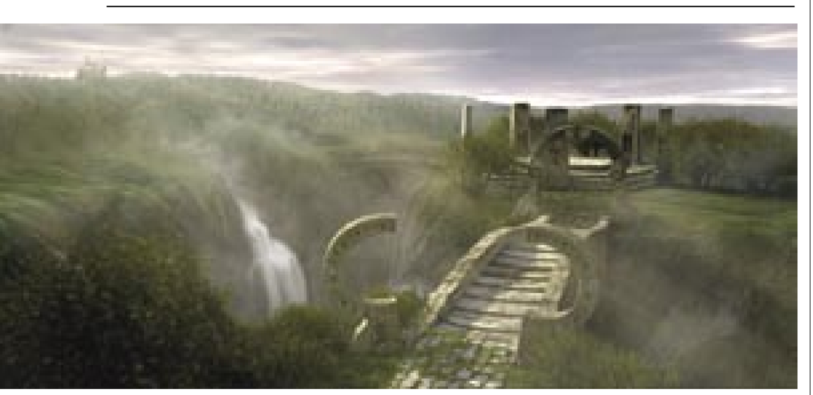
Shareware demo ($500)
Разработчик 3D Nature
Web-сайт www.3dnature.com
Размер 15 MB
Страница загрузки www.3dnature.com/demo/



Мощный и сложный редактор
+ Профессиональная функциональность
− Огромная цена; сложный интерфейс

Невероятно мощный, сложный и дорогой редактор трехмерных ландшафтов. Рекомендуется его использование параллельно с Visual Nature Studio, добавляющим в сцену любые объекты флоры. Обладает практически неограниченными возможностями по созданию трехмерных шедевров, однако является очень сложным для освоения и неудобным по сравнению с Bryce или Vue. Программа совместима с 3D Max и Lightwave. Настоятельно советуем хотя бы ознакомиться с World – одним из самых многофункциональных и мощных редакторов ландшафтов и объектов.

Terragen v0.9



Shareware ($99)
Разработчик Planetside Software
Web-сайт www.planetside.co.uk
Размер 1,42 MB
Страница загрузки www.planetside.co.uk/terragen/download.shtml

Простой редактор с богатым набором средств
+ Маленький размер программы
− Неудобный интерфейс; недоработки

Terragen разрабатывается как программа-генератор фотореалистичных пейзажей. Ее богатые возможности уже позволяют создавать красивые образцы ландшафтов. Однако при всем желании Terragen не способен противостоять Vue или Bryce, с помощью продукта Planetside получаются лишь отличные стандартные пейзажи. Маленькая база вшитой создателями информации и опций пока недостаточна, чтобы Terragen стал конкурентом Vue и Bryce.

3D Webmaker и 3D Editor



Freeware
Разработчик 3DSTATE
Web-сайт www.3dstate.com
Размер 27,7 MB
Страница загрузки www.3dstate.com/Pages/PagesI/DownloadPage/DownloadPagelist.htm

Простой и доступный редактор с множеством примеров
+ Скромные возможности абсолютно бесплатно
− Сложный интерфейс

Главным достоинством 3D Webmaker является абсолютная бесплатность продукта. С помощью программы можно создавать не просто ландшафты, но и целые миры. Программа весьма непростая для освоения и обладает далеко не самыми лучшими функциями, свойствами и возможностями, но как учебник в мире трехмерной графики вполне сгодится.



Натуральный обмен

Максим Капинус

Рост количества частных ftp-серверов растет не по дням, а по часам. Получив в распоряжение выделенную линию или подключившись к домашней сети, каждый считает своим долгом запустить собственный ftp-сервер. Тогда коллекция ваших файлов может стать доступной для многих желающих, причем вы будете иметь полный контроль над количеством закачек, их скоростью и собственноручно раздавать права отдельным пользователям на эксклюзивные разделы.

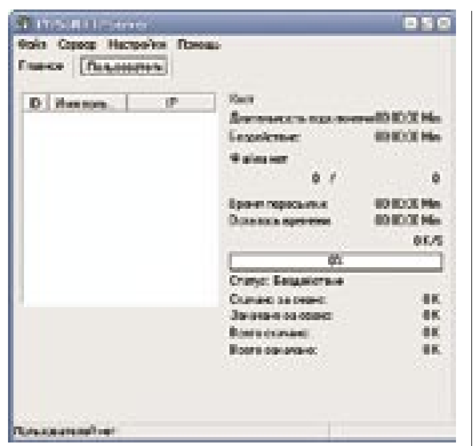
Терминология



Upload/Download Ratio – параметр, определяющий количество принятой и отданной информации. Обязывает пользователя не только скачивать данные с FTP, но и загружать на него, иначе в один прекрасный день ему будет запрещено что-либо получать с сервера.

SSL Authorisation – безопасный шифрованный метод передачи пароля от клиента на сервер, уменьшающий вероятность перехвата и использования его злоумышленником.

Anti-Hammering – специальная защита от назойливых клиентов, которые постоянно «бомбардируют» сервер запросами на вход. В этом случае производится бан искомого IP-адреса на определенное количество минут.



TYPSoft FTP Server 1.08

Freeware
Разработчик TYPSoft
Web-сайт en.typsoft.com
Размер 750 KB
Страница загрузки en.typsoft.com/download.php?prog=tfs

★★★★★

Слишком простой FTP-сервер

+ Бесплатность; русскоязычный интерфейс
– Небольшое количество настроек

Аскетичный вид TYPSoft может поначалу напугать. Основные настройки спрятаны в пунктах меню, хотя и там их не очень много. Кроме стандартной раздачи прав на создание и копирование директорий, пользователям практически ничего больше «не светит». Никаких параметров скорости и ограничения трафика – все максимально упрощено. Безопасности тоже не уделено должного внимания, поэтому за исключением простейшего бана по IP-адресу в настройках ничего нет. Остается лишь радоваться бесплатному статусу программы и наличию русского языка в списке поддерживаемых интерфейсом.

FileZilla Server 0.9.4e



Freeware
Разработчик Tim Kosse
Web-сайт sourceforge.net/projects/filezilla
Размер 1,6 MB
Страница загрузки sourceforge.net/projects/filezilla

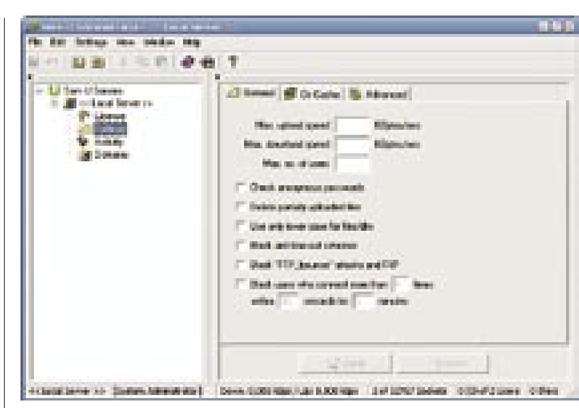
★★★★★

Простой FTP-сервер для нетребовательного пользователя

+ Бесплатность; почасовая установка ограничения скорости
– Небольшое количество настроек

Функциональностью FileZilla Server не блещет, но и он заслуживает внимания, поскольку многим нужен простой домашний сервер, который не требует тонкой настройки и который не от кого защищать. Основной изюминкой можно назвать детальную установку скорости на любой день недели и время суток. Подобная функция позволяет снизить нагрузку на сервер в определенное время и наоборот – дать неограниченный по скорости доступ, например ночью. Кроме того, FileZilla распространяется как продукт open source, поэтому абсолютно бесплатен и содержит в дистрибутиве исходный код программы.





Serv-U 6.0.0.2

Shareware (30 дней trial, регистрация – $49,95)
Разработчик Rhino Software
Web-сайт www.serv-u.com
Размер 3,9 MB
Страница загрузки www.serv-u.com/customer/record.asp?prod=su

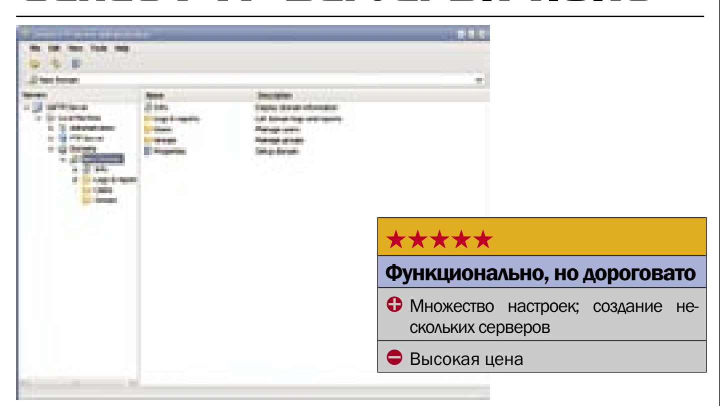
★★★★★

Функционально, но дороговато

+ Множество настроек; создание нескольких серверов
– Высокая цена

Сразу после установки вас встретит несложный мастер, помогающий неопытным пользователям без проблем настроить ftp-сервер, недаром Serv-U по праву называют одним из самых мощных и удобных. В интуитивном древовидном списке можно найти любую опцию по настройке. Безопасность сервера обеспечивается множеством функций, начиная от использования SSL-протокола для шифрования данных и заканчивая криптованием паролей пользователей. Список параметров администрирования не менее внушителен и не имеет разве что почасового регулирования скорости загрузки.

Gene6 FTP Server 3.14.0.16



★★★★★

Функционально, но дороговато

⊕ Множество настроек; создание нескольких серверов

⊖ Высокая цена

Shareware (30 дней trial, регистрация – $49,95)

Разработчик Gene6 SARL

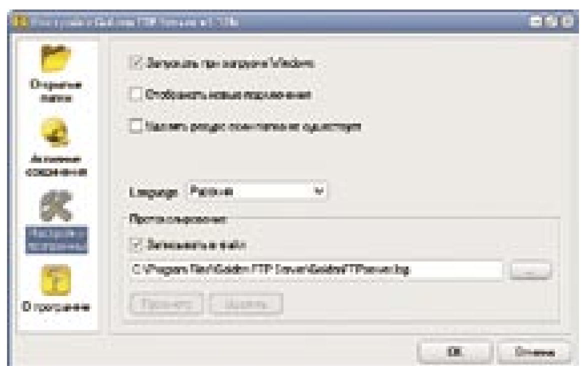
Web-сайт www.g6ftpserver.com

Размер 3,5 MB

Страница загрузки www.g6ftpserver.com/?page=download&lang=en

Разработку Gene6 FTP Server ведет та же компания, которая ранее создала BulletProof FTP Server (теперь им занимается DigitalCandle). Причем BulletProof позиционировался для домашних пользователей, в отличие от G6FTP Server, ориентированного на профессионалов. Подтверждается его статус богатыми настройками и возможностями, среди которых опция создания нескольких доменов-серверов, индивидуальное регулирование скорости для каждого клиента, запрет на определенные типы файлов. Безопасность вашего сервера обеспечит протокол SSL, шифрующий все передаваемые данные. Отметим и возможность улучшения функциональности сервера с помощью подключаемых скриптов и дополнений.

Golden FTP Server 1.32b



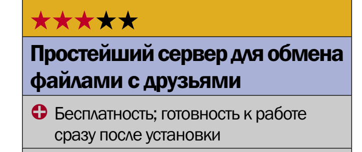
Freeware

Разработчик KMiNT21 Software

Web-сайт www.goldenftpserver.com

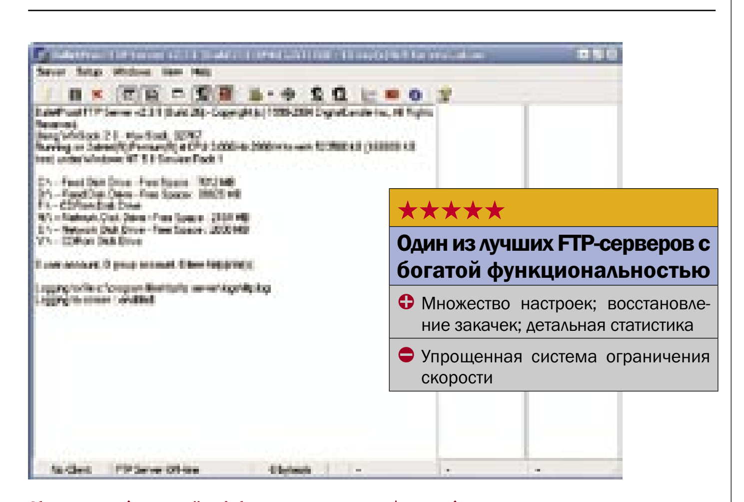
Размер 780 KB

Страница загрузки www.goldenftpserver.com/download.html



Установленный Golden FTP Server сразу же скрывается от глаз в системном трее. Вытащив малютку на свет, мы увидим приятный украинизированный интерфейс с полным отсутствием хоть каких-то серьезных настроек. Все стартовые установки вроде IP-адреса сервера и его имени уже сделаны заранее, и для начала работы достаточно просто запустить программу. Фактически вся функциональность сервера ограничивается определением разрешения на доступ к ресурсам компьютера и просмотром текущих соединений. Справедливости ради отметим, что параллельно ведется работа над платной версией программы, которая имеет индекс Pro, однако не сильно отличается в плане возможностей.

BulletProof FTP Server 2.3.1



★★★★★

Один из лучших FTP-серверов с богатой функциональностью

⊕ Множество настроек; восстановление закачек; детальная статистика

⊖ Упрощенная система ограничения скорости

Shareware (15 дней trial, регистрация – $34,95)

Разработчик DigitalCandle

Web-сайт www.bpftpserver.com

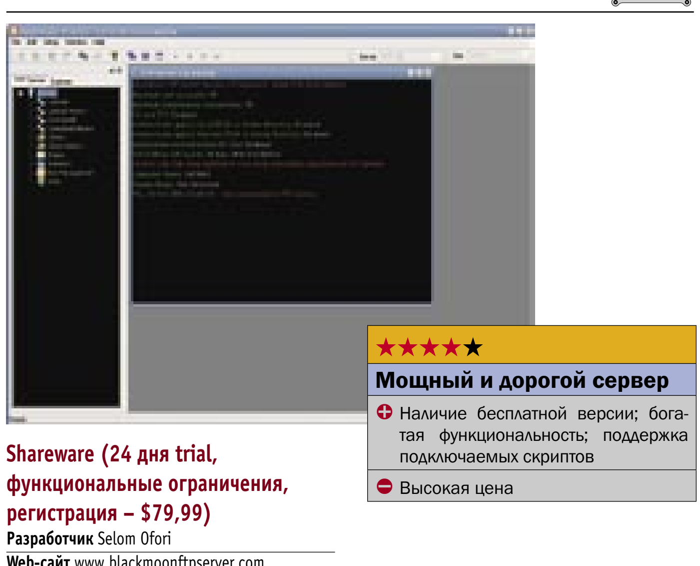
Размер 1,5 MB

Страница загрузки www.bpftpserver.com/download.php

Один из самых мощных ftp-серверов удовлетворит потребности даже предвзятого пользователя. Таким большим количеством настроек могут похвастать далеко не все конкуренты. Стартовав в виде системного сервиса, BulletProof будет следить за всем происходящим и записывать подробные log-файлы. Для отдельно взятого клиента можно указать скорость загрузки, допустимый коэффициент upload/download, причем все это с детальной статистикой. В случае нарушения связи в момент передачи файлов закачку можно легко восстановить, а не начинать все сначала. Проработана и система защиты от взлома и нападений на сервер – установка ограничения на количество соединений с одного IP-адреса, указание запрещенных типов файлов, блокировка провинившихся по IP, защита Anti-Hammering.

BlackMoon FTP Server





★★★★★

Мощный и дорогой сервер

⊕ Наличие бесплатной версии; богатая функциональность; поддержка подключаемых скриптов

⊖ Высокая цена

Shareware (24 дня trial, функциональные ограничения, регистрация – $79,99)

Разработчик Selom Ofori

Web-сайт www.blackmoonftpserver.com

Размер 7,2 MB

Страница загрузки www.blackmoonftpserver.com

Трудно найти функции, которые не были бы реализованы в BlackMoon FTP Server. Практически все опции, существующие в такого рода программах, здесь присутствуют. Полный контроль над скоростью загрузки файлов в любое время дня и регулировка квот для каждого пользователя, максимальные возможности по обеспечению безопасности позволяют даже отключать определенные стандартные команды сервера и создавать специальные сертификаты, по которым будет проводиться аутентификация клиентов. Поддерживается даже удаленное администрирование с просмотром текущих соединений и статистики сервера. Единственный недостаток – большая цена – ликвидируется переходом на бесплатную версию, ограниченную по функциональности.

Вопросы и ответы

Мне нужно узнать, как перепрошить микрокод на DVD-RW и где его, собственно, взять? У меня DVD-RW NEC ND 3500A, микрокод 2.16.

Вопрос по e-mail

Свежие прошивки для NEC DVD-RW можно найти на сайте *www.de.nec.de/softwareoverview2.php/id/557*. Ваш микрокод 2.16 обновляется до официальной версии 2.18 с помощью следующего файла: *www.de.nec.de/software/1769_FW_ND-3500A_win218.zip*, подробная инструкция по его запуску находится внутри архива в *Readme.txt*. Существуют также неофициальные прошивки, однако мы не рекомендуем их использовать.

Предварительно ознакомьтесь с подробнейшим FAQ по прошивкам для приводов NEC по этому адресу: *club.cdfreaks.com/showthread.php?t=120934.*

Владельцам приводов DVD-RW производства других компаний, которые заинтересовались прошивкой, небезынтересно будет посетить соответствующий форум – *club.cdfreaks.com/forumdisplay.php?f=61.*

У меня такой вопрос: не выводится видео MPEG-4 на телевизор. Отображается только рамка от медиаплеера. Пробовал Windows Media Player, BSplayer, Zplayer и др. С другими форматами проблем не возникало. Переключал видеостандарты – не помогло. Может, каких-то кодеков не хватает? На компьютере воспроизводится нормально.

Железо: ноутбук ASUS A4G с ATI Mobility Radeon 9700, 64 MB DDR VRAM.

Телевизор: Toshiba

Александр Л., вопрос по e-mail

Дело в том, что не все кодеки поддерживают одновременный вывод изображения на экран ПК и на телевизор. Есть два варианта решения проблемы: либо установите фильтр FFDShow (его можно загрузить, к примеру, на: *ffdshow.sourceforge.net* или взять с нашего CD) и в его

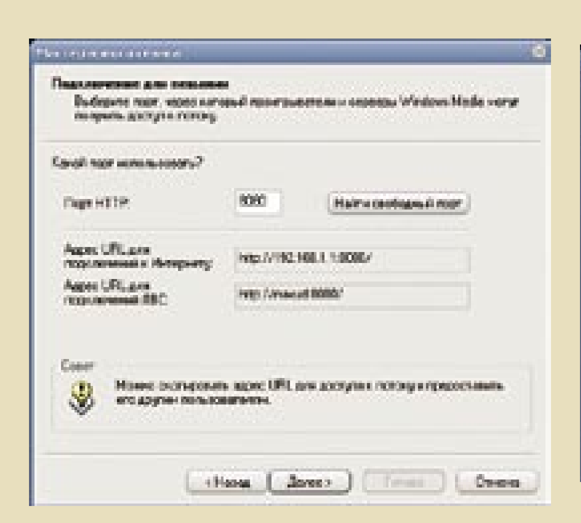
Организация видеотрансляции по локальной сети

Максим Капинус

Тема транслирования видео в последнее время стала довольно популярной. Если в локальной сети есть компьютер с TV-тюнером, то другие пользователи вряд ли откажутся от просмотра на своих машинах новостей или развлекательных программ. И для этого совсем необязательно каждый компьютер снабжать платой приема телепередач – достаточно создать из одной машины Web-сервер. По сети можно как раздавать поток с TV-тюнера, так и показывать клиентам сети видеофайлы. Такая задача по плечу утилите Windows Media Encoder, которая загружается бесплатно с официального сайта Microsoft.



1. Сначала рассмотрим вариант с трансляцией видео прямиком с TV -тюнера. Запустим Media Encoder и выберем из списка мастеров *Живую трансляцию*. В качестве видеоустройства укажем TV-тюнер, а подачу звука осуществим с аудиоплаты. Настройка TV-тюнера может меняться в зависимости от типа применяемого устройства и способа получения сигнала. В параметрах звуковой платы установим в качестве источника *Line in*.

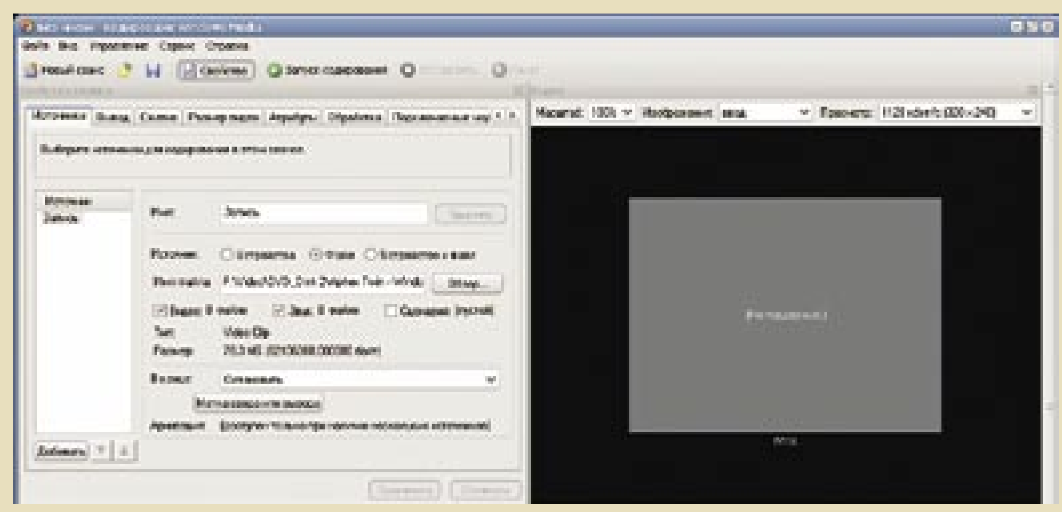


2. Определив способ вещания *Получать от кодировщика*, перейдем к адресу сервера, который будет установлен автоматически согласно сетевым настройкам компьютера. Именно он должен вписываться в адресную строку проигрывателя при подключении к серверу. Порт вещания по умолчанию выставлен на 8080, но при желании его можно заменить любым другим, проверив доступность кнопкой *Найти свободный порт*.



3. Параметры кодирования являются наиболее важным пунктом из всего процесса настройки, поскольку именно от них зависит соотношение качества и ресурсоемкости транслирования видео. Советовать в данном случае какие-либо статические установки нельзя, так как все зависит от многих показателей – производительности сервера, пропускной способности сети и т. д. Следите за показателями загруженности процессора и качеством картинки, чтобы найти собственное оптимальное решение.

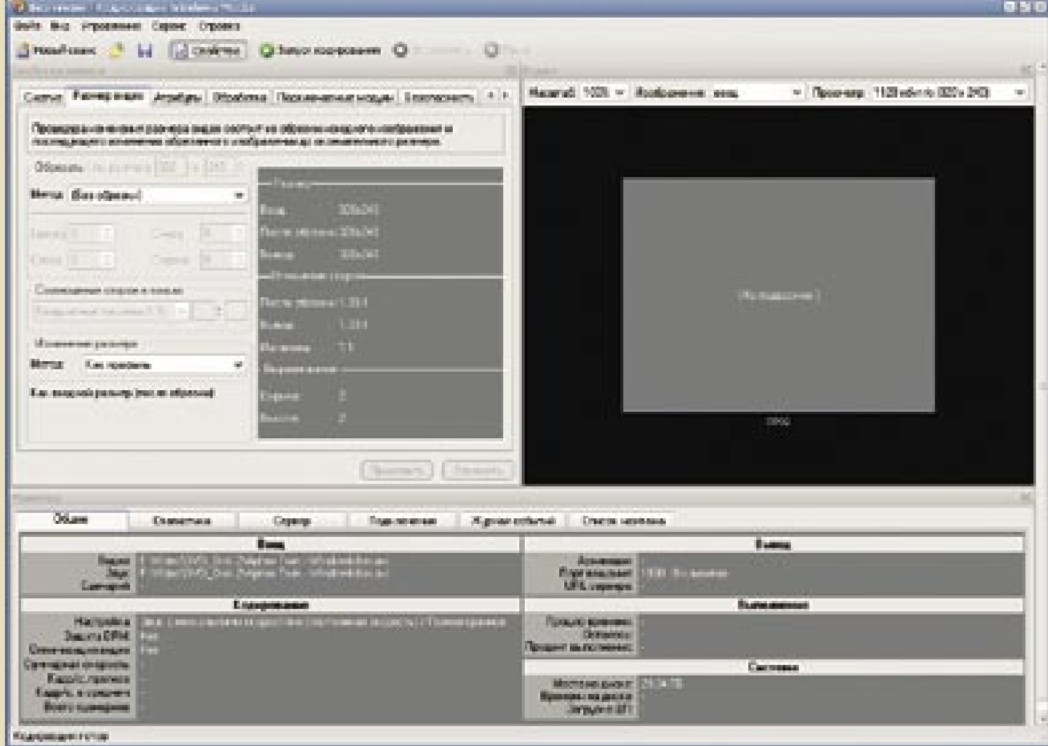




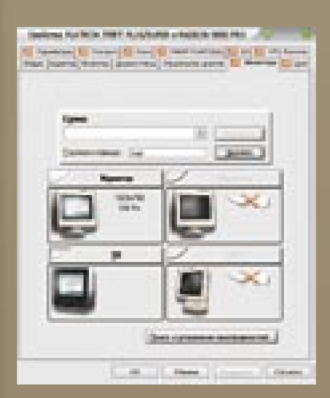
4. **Указанные ранее параметры можно изменить в любой момент, прекратив кодирование кнопкой *Остановить* и открыв панель *Свойства*. Практический интерес вызывают первые три вкладки, управляющие источником видеосигнала, сжатием потока и параметрами сервера. Здесь же определяются дополнительные источники видео для формирования плейлиста.**



5. **Для передачи уже готового видеофайла в мастере нового сеанса желательно выбрать шаблон *Преобразование файла* и в нем открыть требуемое видео. В качестве способа распространения содержимого нужно указать *Сервер Windows Media* и следующим шагом настроить битрейт. Отметим, что сразу после выбора WME приступит к перекодированию исходного файла в формат *.wmv, что займет довольно продолжительное время.**



6. **Перед транслированием можно провести дополнительную обработку потока. В частности, при использовании сигнала с видеоустройства, возможно, понадобится дополнительное кадрирование, которое легко проделать во врезке *Размер видео*. Оригинальное изображение уменьшается по краям на несколько пикселов, после чего кадру возвращают исходный размер. Такой метод позволяет убрать шумы, возникающие по краям кадра.**



настройках укажите: обрабатывать формат MPEG-4, либо при включении вывода на телевизор отключайте вывод на монитор. Для этого нужно создать несколько профилей в настройках дисплея на вкладке *Мониторы*. Вам необходимо будет сделать специальный preset, в котором монитор выключен, а телевизор, наоборот, включен. Для более удобного переключения между ними можно назначить горячие клавиши.

У меня стоит ОС Windows XP SP2 английская версия. После установки программ с русским интерфейсом я не могу прочитать в них ни одной строки, вместо надписей на русском – разнообразные знаки. Помогите устранить данную проблему.

Сергей Мальчевский, вопрос по e-mail

Зайдите в *Control Panel -> Language and Regional Settings -> More* и установите в качестве языка для программ, не поддерживающих Unicode, русский (Russian). Щелкните *OK* и перезагрузите ПК.

На англоязычных приложениях это не отразится никак, хотя с другими языками могут возникнуть проблемы.

В результате небрежного обращения поцарапали экран монитора Samsung SyncMaster 959 NF. Поцарапали металлическим предметом и довольно глубоко... Как следствие – полностью пришло в негодность антибликовое покрытие плюс царапины.

Такое ремонтируют или нет? Можно ли где-то заменить экран, не меняя кинескопа?

Юрий, Николаев, вопрос по e-mail

От царапин избавиться не получится – заменить стекло в мониторе, не меняя кинескопа, нельзя. А вот восстановить антибликовое покрытие вполне реально. Во-первых, вы можете обратиться в фирмы, которые занимаются тонированием стекол, – ведь эти процессы и материалы во многом схожи. Во-вторых, при некоторых навыках провести восстановление можно и самостоятельно. Учтите, что делаете вы это **на свой страх и риск**, и успешный результат мы никак не гарантируем.

Для начала вам потребуется тонкая черная автомобильная пленка для тонирования стекол. Берите с запасом, благо стоит она, как правило, недорого, а с первого раза правильно закрепить пленку у вас вряд ли выйдет.

Затем полностью очистите монитор от покрытия и пленки, которая на нем была раньше. Для этого вам потребуется разобрать дисплей и аккуратно острым предметом (например, лезвием) поддеть ее край. Имейте в виду, работать без пленки вообще невозможно – экран монитора будет слишком светлым и неконтрастным. Поэтому перед началом операции подумайте еще раз, стоит ли за это браться.

Положите кинескоп горизонтально и надежно закрепите. Очистите его от пыли и прилипших частиц. Смочите поверхность из распылителя слабым раствором моющего вещества. Возьмитесь за край пленки и наложите ее на экран. Используйте скребок, который прилагался к пленке, чтобы ее разгладить. Постарайтесь полностью избавиться от складок и пузырьков. Скорее всего, с первого раза у вас это не получится, но вы же запаслись пленкой, не так ли? Пусть вас не смущают мыльные разводы – они исчезнут через пару дней.

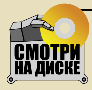
Обрежьте края пленки и соберите монитор. Дождитесь, пока все высохнет, и включайте.

Подробную инструкцию по восстановлению покрытия с иллюстрациями вы можете найти по этому адресу: *www.pctuner.ru/page-id-162.html*

После обновления ОС Windows XP с SP1 до SP2 начались проблемы с воспроизведением DIVX-видео. Нормально открыть файл в

➔

Легальный «Реаниматор» – своими руками!



Ростислав Панчук

Помнится, во время формирования рынка компакт-дисков в Украине просто бешеной популярностью пользовались «Реаниматоры». Главной их фишкой, помимо разнокалиберного софта, являлся простенький модуль, позволявший загрузиться в обход жесткого диска, – часто аскетичный, в стиле DOS, а иногда и с вполне пристойным графическим интерфейсом, что зависело исключительно от желания «корсаров». Такой CD, содержащий весь необходимый минимум системных и дисковых утилит, был просто незаменим при всяческих ЧП: вирусных инвазиях, критических глюках системы и прочих «радостях». Однако с тех пор сменилось не одно поколение операционных систем, и если бы даже сейчас и удалось разыскать такой диск (я уже молчу о легальности его использования), вряд ли бы он представлял хоть какую-то ценность.

К счастью, теперь существует другой, куда более мощный, перспективный и, главное, совершенно законный способ: создать специальную *урезанную* версию Windows XP (так называемую Windows XP PE – Preinstallation Environment), способную успешно загружаться и работать прямо с CD. Ну а оснастив ее самыми современными и универсальными Windows-приложениями, мы получим настоящий «швейцарский нож», которому старые пиратские поделки и в подметки годиться не будут.

Похоже на фантастику? На самом деле подобная идея, как и концепция создания загрузочных CD, вовсе не нова и уже давно широко используется разработчиками ПО, например такого, как недавно рассмотренное в «Домашнем ПК» Acronis TrueImage и PowerQuest DriveImage. И если раньше фактически единственным выбором для этой цели были дистрибутивы Linux (в частности, Knoppix), то сейчас ввиду не самой лучшей их интуитивности и небольшого удобства Win XP PE является наиболее оптимальным вариантом абсолютно по всем параметрам. Разумеется, из-за жестких условий лицензионного соглашения Microsoft автор подобной идеи был вынужден ограничить функциональность такой системы: разрешение – 800×600×16 бит, возможность запуска – не более 6 процессов одновременно и максимальное время непрерывной сессии – не более 24 часов. Но подобные тонкости вряд ли сильно помешают домашнему пользователю, так что о них можно забыть.

Что же нам понадобится для изготовления такого чудо-диска? В первую очередь сам лицензионный дистрибутив Windows XP и, конечно, программа для создания загрузочной версии этой ОС – Bart's PE Builder. Полный список координат «по теме» смотрите во врезке, мы же остановимся на всех нюансах работы этой утилиты. Собственно, процесс формирования XP PE прост до неприличия: выбрать *Source* и нажать кнопку *Build*. В результате мы получим 150-мегабайтовый ISO-образ, который можно тут же записать на компакт-диск и использовать по назначению. Базовая установка BartCD включает фирменные оболочку и файловый менеджер, поддержку всех популярных моделей сетевых карт (т. е. вы сможете без проблем входить в Интернет, чтобы скачать, например, заплатки с Windows Update или обновления баз антивирусов), а также стандартные компоненты Windows вроде WordPad, калькулятора, Paint и т. д. Очень и очень неплохо, но вряд ли этого будет достаточно для требовательного пользователя. Выход элементарный – подключить свои любимые приложения с помощью написанных энтузиастами плагинов. Данный процесс хоть и чуточку сложнее, чем «одноклиководе» создание BartCD, но не составит особого труда даже для новичков. Итак...

Список упоминаемых в статье программ и сайтов

Bart's PE Builder 3.1.3 nu2.nu/pebuilder
Официальный сайт программы. Там же расположен неплохой FAQ для новичков.

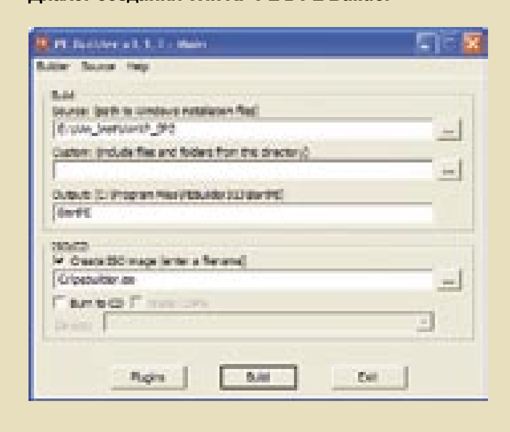
www.pecd.net
Масса всевозможных плагинов для PE Builder.

www.geocities.com/ptngoc2612
Еще одна неплохая подборка плагинов для самых «злободневных» программ.

Sherpya WinPE Stuff oss.netfarm.it/winpe
Ряд уникальных плагинов, например, имеется возможность «горячего» подключения USB-устройств, смены загрузочного экрана и оболочки.

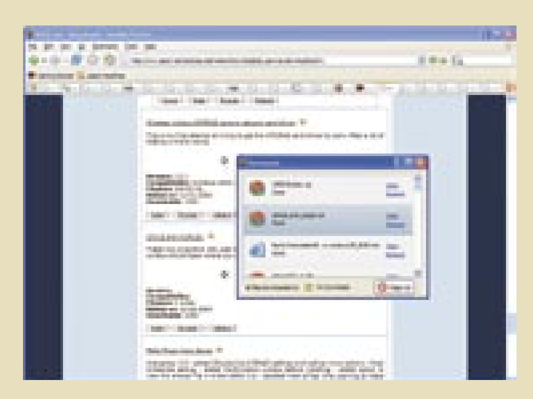
www.eiffel.as.ro/plugins.php
FAQ для тех, кто хочет создавать свои плагины самостоятельно.

Диалог создания Win XP PE в PE Builder

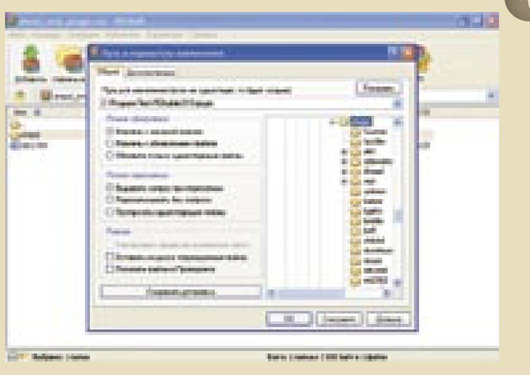




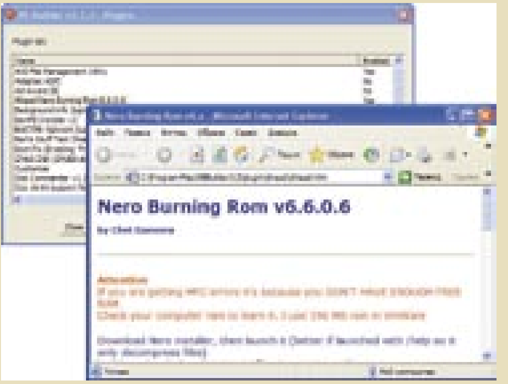
Внешний вид загрузочного диска от Bart Lagerweij



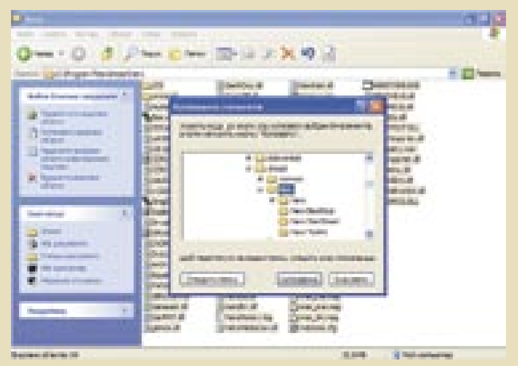
1. Найдите и загрузите нужный вам плагин с сайтов, указанных во врезке.



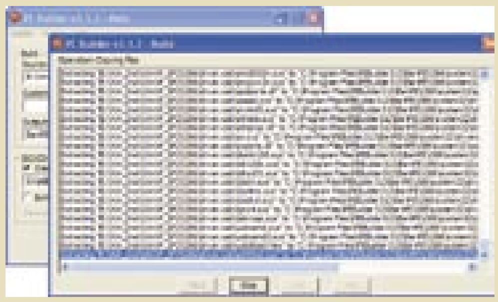
2. Скопируйте его содержимое в папку *plugin* директории, где установлен PE Builder (в нашем случае *C:\Program Files\PEBuilder313\plugin\Ahead*).



3. Запустите PE Builder и зайдите в пункт меню *Plugins*. Внимательно прочтите инструкции по активации данного плагина.



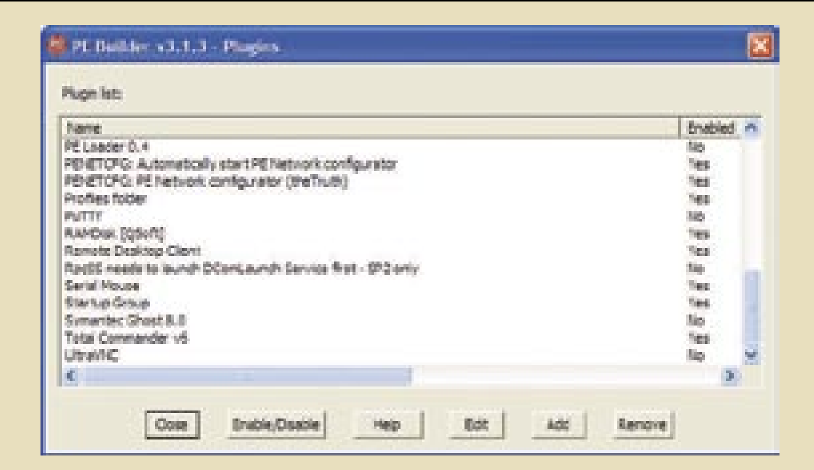
4. Скопируйте требуемые файлы (чаще всего – содержимое папки, где установлена программа) в директорию *Files* плагина (в нашем случае *C:\Program Files\PEBuilder313\plugin\Ahead\files*).



5. Повторите процедуру 1–4 для остальных программ. Создайте новый загрузочный Bart's PE.

Все! Готовый ISO-образ остается записать на болванку и навсегда распрощаться со старомодными загрузочными дискетами – с таким набором утилит пользователю под силу любая задача.

Однако воистину нет предела совершенству. При желании можно создавать мультизагрузочные диски с несколькими операционными системами или ремонтными модулями Acronis TrueImage, Winternals ERD Commander и т. п. на выбор, а также вручную внедрять новые приложения непосредственно в готовый ISO-образ, не обременяя себя поиском нужных плагинов. Но об этом уже в другой раз.



Если стандартного списка плагинов оказалось мало, всегда можно пополнить его, посетив тематические Web-сайты

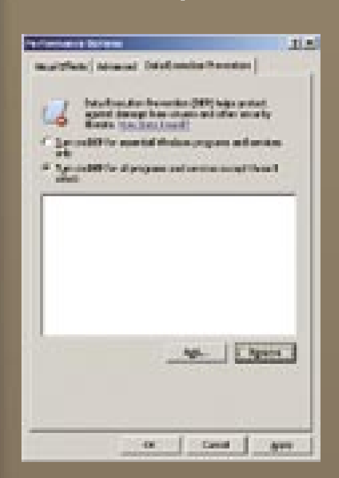
проигрывателе можно только один-два раза, а при последующих запусках (одного и того же фильма/проигрывателя или другого – неважно!) картинка начинает жутко тормозить, хоть звук и идет нормально. Загрузка процессора резко возрастает. И такое наблюдается в любом плеере.

Проверено на установленных Windows Media 9, Light Alloy 3.0 и Winamp 5.08c. Кодек – DIVX 5.2.1 Pro. Только перезагрузка помогает, и то ненадолго!

Никаких новых устройств, программ, игр, драйверов я не устанавливал, только обновил ОС. Службы не отключал, твиками не пользовался, вирусов не цеплял – проверено! Ничего похожего ранее не наблюдалось.

Система: MB Gigabyte GA-7VA at VIA KT400 chipset, Athlon XP 2200+, 512 MB RAM, GeForce FX 5200 128 MB, HDD Maxtor 40 GB, модем (внутр.), принтер.

Сергей Нестеренко, вопрос по e-mail



Описанная вами проблема, скорее всего, связана с так называемой ошибкой защиты DEP (Data Execution Prevention – предотвращение запуска данных), которая интегрирована в SP2 для борьбы с вирусами. Вы можете отключить эту систему для выбранных приложений в *My Computer->Properties->Advanced->Performance (Мой компьютер->Свойства->Дополнительно->Быстродействие)*.

Второй путь заключается в использовании альтернативного кодека FFDShow, который можно загрузить из *ffdshow.sourceforge.net* или взять с нашего CD.



КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ









INTERNET



РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



Фірма «Калина»
пропонує за низькими цінами:

пишучі DVD-RW Sony, NEC, BenQ

Величезний асортимент чистих CD-R, CD-RW, mini-CDR, DVD-R Verbatim, TDK, Samsung, Intenso, Benq, Esperanza, Digitex, E-prof, Sony
Дискети Emtec, Fuji, TDK, Verbatim, Samsung
Відмінні умови для роботи з дилерами!
Доставка в регіони - безкоштовна!

тел. (044) 451-4252 (багатокан.),
e-mail: kalina@ukrnet.net
www.kalina.com.ua - интернет-крамничка

РАБОТА

Издательскому дому ITC Publishing требуется:

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ ЖУРНАЛА «Домашний ПК»

Требования:

Умение быстро и ясно излагать свои мысли на русском языке. Углубленное знакомство с информационными технологиями. Углубленное знание IT-рынка в сегменте периферии для ПК. Опыт тестирований периферийных устройств (принтеры, сканеры, МФУ, мониторы и пр.). Умение анализировать рыночную ситуацию. Четкое понимание требований и запросов домашних пользователей в сегменте периферии для ПК. Владение английским языком, компьютерная терминология. Ответственность, коммуникабельность, умение работать в команде.

Резюме по e-mail:cv@itc.ua

Хотите поменять работу?
Хотите найти IT-специалиста?

Читайте рубрику «Карьера» в журнале «Компьютерное Обозрение» еженедельно по вторникам.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

НОУТБУКИ

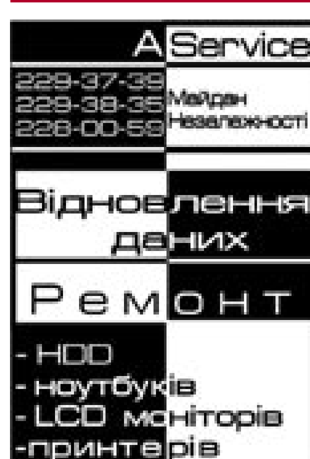


КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ





УСЛУГИ



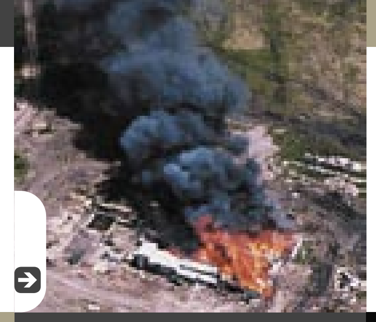
РАЗНОЕ



1 МАРТА 1993

В Техасе после нескольких месяцев осады ФБР с помощью вертолетов и бронетехники уничтожило ранчо Дэвида Кореша вместе с хозяином и 85 членами его секты «Ветвь Давида», пожелавшими вести уединенный образ жизни и не разделяющими общепринятые ценности.

www.fountain.btinternet.co.uk/koresh



2 МАРТА 1956

В Тбилиси расстреляна многочисленная мирная демонстрация жителей города, протестующих против разоблачения культа личности Сталина. На людей с транспарантами «Долой Хрущева!» направили танки, но факт применения оружия нигде так и не был разглашен.

www.abkhazeti.ru/pages/18.html

3 МАРТА 1942

По указу президента США Франклина Делано Рузвельта открывается система концлагерей для 120 тыс. американцев японского происхождения. Они оказались настоящими врагами в глазах остального населения страны после начала военных действий Японии против США.

revisio.msk.ru/185.htm

7 МАРТА 1997

В журнале Nature сообщается о том, что в Рослинском институте в Эдинбурге (Шотландия) ученым удалось клонировать овцу. Знаменитую Долли, ставшую символом технологии клонирования, пришлось усыпить 14 февраля 2003 г. в связи с обнаруженной у нее тяжелой болезнью легких и ускоренным процессом старения.

www.synapses.co.uk/science/clone.html

8 МАРТА 1993

После долгих мытарств Майкл Джодж (физик по образованию) пристроил своих мультипликационных героев Бивиса и Батхэда на канал MTV, руководство которого сначала было в шоке от увиденной первой серии. Теперь трудно переоценить популярность двух придурковатых тинейджеров, о которых знает весь мир.

www.beavis-butthead.ru



9 МАРТА 1940

Финская армия начинает применять в борьбе против советских танков зажигательную смесь, прозванную «коктейлем для Молотова». Разлитый в водочные бутылки состав из бензина со смолой и керосином успешно решал проблему малочисленности артиллерии в армии Финляндии. Термин вошел во все языки мира, но предлог «для» был потерян.

falcons.by.ru/rus_fin.htm

14 МАРТА 2000

Известный писатель Стивен Кинг решает начать бесплатную публикацию своей новой книги «Растение» в Интернете в расчете на то, что каждый читатель добровольно будет присылать ему за каждую новую главу 1 доллар. Акция провалилась, поскольку со временем желающих платить за чтение становилось все меньше.

www.stephenking.com

15 МАРТА 1985

В Интернете зарегистрирован первый коммерческий домен второго уровня. Принадлежит он компании Symbolics, занимающейся изготовлением ПО на языке Lisp. Мало того, фирма еще разработала ОС GeneraOS (также на Lisp) и специальный микропроцессор для работы со своими программами под ее управлением.

www.symbolics.com

16 МАРТА 1968

Солдаты роты Charlie из состава 11-й пехотной бригады США полностью уничтожили беззащитную деревеньку Сонгми в Южном Вьетнаме, убив 567 человек, включая женщин и детей. Никто из жителей не был вооружен, в сторону карателей не было произведено ни одного выстрела.

www.vietnamwar.com/MyLai.htm



19 МАРТА 2002

Вдова писателя-фантаста Айзека Азимова выступила с заявлением, согласно которому ее муж скончался от СПИДа. Заражение произошло при переливании крови в 1983 г. Проверка на наличие возбудителей СПИДа тогда еще не стала стандартной процедурой.

www.asimovonline.com

20 МАРТА 1991

В Нью-Йорке погибает 4-летний сын известного музыканта Эрика Клэптона и актрисы Лори Дель Санто, выпав из окна квартиры с 53-го этажа. В память об этом трагическом событии Клэптон написал одну из своих самых лучших композиций Tears In Heaven.

www.ericclapton.com

23 МАРТА 1999

Папа Римский Иоанн Павел II (Кароль Войтыла) записал 11 композиций на музыку композиторов Леонардо де Амичиса и Стефано Маинетти, в которых он поет и читает текст на тему любви и справедливости. Диск с песнями был издан фирмой Sony миллионным тиражом в 50 странах мира.

www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii

27 МАРТА 1990

В Лондоне, по адресу Бейкер-стрит, 221, открылся Музей имени Шерлока Холмса, где воссоздана атмосфера конца XIX века и представлена литература, картины и фотографии того времени. Специальное место выделено под письма, которые тысячи людей со всего мира писали великому сыщику.

www.sherlock-holmes.co.uk/home.htm

28 МАРТА 1971

В Тольятти начался выпуск автомобиля «Жигули», созданного по подобию Fiat 124. Первоначально планировалось сделать его «народным» средством передвижения, однако инженеры и конструкторы столкнулись со множеством проблем и от «народности» пришлось отказаться.

www.ladaonline.ru



29 МАРТА 1912

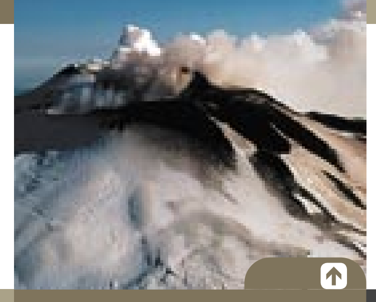
Исследователь Роберт Скотт сделал последнюю запись в своем дневнике, замерзая на обратном пути с Южного полюса. Кроме трудностей путешествия, на полюсе он получил другой удар – там уже развевался норвежский флаг, установленный его соперником Руальдом Амундсеном.

www.south-pole.com

4 МАРТА 1975

В Менлоу-Парке (Калифорния, США) был открыт первый компьютерный клуб Homebrew, в котором собирались специалисты и энтузиасты компьютерной техники. Первое собрание проходило в гараже Гордона Френча, сконструировавшего ПК на базе процессора Intel 8080.

http://www.bambi.net/bob/homebrew.html



5 МАРТА 1946

На церемонии в Фултоне Уинстон Черчилль произносит свои знаменитые слова: «От Штеттина на Балтике до Триеста на Адриатике железный занавес опустился на континент». Выражение «железный занавес» стало позднее политическим термином, обозначающим фактическое разделение Европы на две сферы влияния.

www.coldwar.org

6 МАРТА 1997

У королевы Великобритании Елизаветы II появляется свой сайт в Интернете. Королева активно пользуется Глобальной Сетью и даже является владелицей акций одной из компьютерных компаний, занимающейся созданием карты Великобритании с помощью аэрофотосъемки.

www.royal.gov.uk

10 МАРТА 1435

Парусник испанского епископа Панамы Томаса де Берланга относит течением на 1000 км от Южной Америки в сторону неизвестного вулканического архипелага, названного позднее Галапагосским в честь обитающих там гигантских черепах. Острова знамениты своей нетронутой уникальной фауной и флорой.

www.galapagos.org

11 МАРТА 1669

Самое катастрофическое извержение вулкана Этна унесло около 100 тыс. жизней и почти полностью разрушило город Катания. Выплеснувшаяся лава совершенно изменила береговую линию, и замок Урсино, находившийся ранее у самого моря, теперь расположен в 2 километрах от него.

www.vulcanoetna.it/it_etna_cam.php

12 МАРТА 1996

Компания Microsoft анонсирует новую технологию ActiveX, разработанную для создания интерактивных элементов, применяемых в Интернет. Управляющие элементы ActiveX встраиваются в Web-страничку и загружаются на компьютер пользователя.

microsoft.com

13 МАРТА 1930

Молодой американский астроном Клайд Томбо, работающий в лаборатории Лоуэлла, открыл девятую планету Солнечной системы – Плутон. Ранее Персиваль Лоуэлл вычислил примерное местонахождение новой планеты по возмущениям, которые она вызывала в движении Урана и Нептуна.

www.lowell.edu

17 МАРТА 1964

Корпорация IBM анонсировала свою знаменитую серию компьютеров System/360, в которой реализована революционная идея применения одного и того же ПО для целой серии ЭВМ. Стоимость проекта была огромна – около 30 млрд долл., а количество привлеченных сотрудников достигло 100 тысяч.

www.cedmagic.com/history/ibm-system-360.html



18 МАРТА 1997

Компания RL Technologies B.V. запатентовала самую маленькую в мире клавиатуру Unitap, которая отличается от обычной тем, что в Unitap надо нажимать не требуемую клавишу, а несколько рядом стоящих. Такое решение позволило избежать проблемы миниатюрных клавиш и достигнуть уникальных размеров устройства (7,62×3,048 см).

www.unitap.net

21 МАРТА 1962

Как утверждают американцы, первым живым существом, совершившим успешное катапультирование на сверхзвуковой скорости, стал бурый медведь. Мишку катапультировали на высоте более 10 км и скорости 1400 км/час, после чего он благополучно приземлился на землю.

airbase.ru

22 МАРТА 1993

В продажу поступила первая компьютерная мультимедийная энциклопедия Microsoft Encarta. Первоначально предполагалось разрабатывать ее вместе с Encyclopedia Britannica Inc., но руководство «Британники» отказалось от сотрудничества, и Microsoft подписала соглашение с издательством Funk & Wagnalls.

encarta.msn.com

24 МАРТА 1956

Реабилитирован известный российский историк и географ академик Лев Гумилев, создатель учения о человечестве и этносах как биосоциальных категориях, автор множества исторических трудов. С 1930 по 1950 гг. он подвергался репрессиям по обвинению в контрреволюционной деятельности.

gumilevica.kulichki.net

25 МАРТА 1811

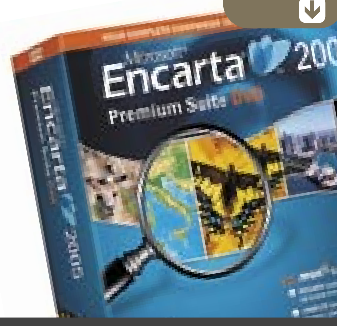
Наполеон принимает решение о выделении 80 000 акров земли для выращивания сахарной свеклы и строительства заводов по получению из нее сахара. Эта мера была вынужденной, поскольку поставки сахарного тростника во Францию прекратились из-за континентальной блокады со стороны Великобритании.

www.sugar.org

26 МАРТА 1992

Боксер Майк Тайсон, за которым с детства закрепилась репутация хулигана, приговорен к шести годам тюрьмы за изнасилование 18-летней участницы конкурса красоты «Мисс черная Америка». Проведя три года в тюрьме и приняв там мусульманство, Майк был досрочно выпущен на свободу.

www.rotten.com/library/bio/sports/mike-tyson



30 МАРТА 2003

Группа Rolling Stones отменяет свои концерты в Китае и других странах Юго-Восточной Азии из-за эпидемии атипичной пневмонии (SARS). Вместо этого они передают 50 тыс. долл. на закупку средств защиты от SARS в пострадавших районах и обещают приехать осенью, но не сдерживают слово.

www.rollingstones.cwc.net/stones.htm



31 МАРТА 1901

Создан первый автомобиль марки Mercedes, представлявший собой гоночный двухместный болид. Свое название машина получила в честь дочери одного из владельцев компании – австрийского автогонщика Эмиля Эллинека, который одержал на ней и первую победу, сделав марку Mercedes знаменитой на весь мир.

www.benzworld.org



www.newsweek.ru
Всемирно известный журнал Newsweek. Русское издание

www.uic.nnov.ru/~zni/
«Стружка». Хранилище фактов не слишком известных

members.tripod.com/~cool59/elvis.htm
«Каддилаки» Элвиса Пресли

www.imwerden.de
Электронная библиотека Im Werden. Чтиво в основном для интеллектуалов

www.moneywallet.org
Как сделать кошелек из денежных купюр

images.southparkstudios.com/games/create/
Сотвори сам персонаж из South Park

www.minimalizm.net
Собственно ярчайший пример этого самого минимализма

www.americade.info/melons.htm
«Арбузная» галерея живописи и скульптуры

www.mullerphoto.com
Очень элегантный сайт великолепного фотохудожника Михаэля Мюллера

Месть коварному изменщику по-японски

В 2003 году, играя в уже тогда сверхпопулярную онлайновую игру Lineage, встретились в ее фэнтезийном мире парень и девушка из Японии. Вскоре их нежные отношения переместились в реальную жизнь.

Однако любовь увяла, как вянут розы, и бойфренда потянуло, что называется, налево. Убитая горем половина разработала и реализовала поистине дьявольский план изощренной мести, который мог родиться только в женской голове.

Воспользовавшись знанием пароля и логина своего неверного возлюбленного, она, не долго думая, уничтожила все навороченное оружие, амуницию и прочие полезности, нажитые непосильным ратным трудом в течение онлайновой жизни персонажа.

Парень оказался не промах и, можно сказать, подвел свою экспассию под статью, обратившись за защитой в компетентные органы. В результате дело попало на рассмотрение в прокуратуру округа Фукуяма, и барышне выдвинули обвинение в незаконном проникновении в компьютерную систему.



Разносторонний «Гугль»

Команда, стоящая за всемирно известным Google, что ни день фонтанирует новостями самого разного калибра и масштаба.

Так, **webplanet.ru** сообщает о «нарастающем шорохе слухов», касающихся намерения «Гугля» выйти на рынок браузеров. Впервые подобные слухи были зафиксированы, когда в апреле минувшего года компания зарегистрировала домен **gbrowser.com**. Если учитывать, что у почтовой службы URL выглядит как **gmail.com**, то аналогия напрашивается сама собой. С тех пор прошло достаточно много времени, но о работах по созданию нового браузера не было ни слуху ни духу.

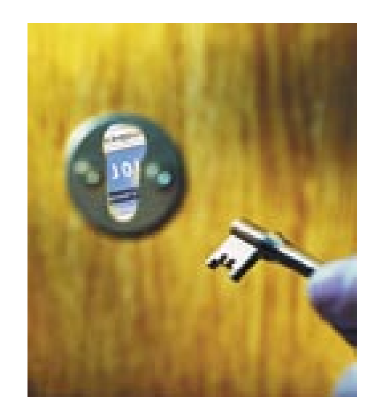
В январе 2005 года представилась возможность вспомнить эту тему, поскольку стало известно, что два программиста, принимавших активнейшее участие в разработке Firefox, перешли на работу в Google, причем один из них ранее занимал там пост главного инженера.

Теперь о других гугль-новостях. Появилась страничка со «шкалой Usenet» от античных времен до наших дней (**www.google.com/googlegroups/archive_announce_20.html**). Первое сообщение в архиве датировано 11 мая 1981 года. Собственно шкала представляет собой хронологический перечень самых интересных сетевых (и не только) событий, зафиксированных в сообщениях, опубликованных в ньюс-группах.

Кроме того, время от времени народ с помощью «Гугля» просто и непринужденно развлекается. Последняя мода – поиск «расшаренных» Web-камер посредством его search engine. Попробуйте сами. Для этого достаточно ввести запросы вроде **inurl:"view/index.shtml"** или **inurl:"axis-cgi/mjpg"**.

Почему «упал» ЖЖ?

Один из ничем не примечательных дней в середине января неожиданно вызвал бурю эмоций негативного характера у самой разной сетевой публики. Общим объединяющим началом этих сотен тысяч пользователей Интернета во всех уголках планеты является не раз нами упоминавшийся «Живой Журнал» (**www.livejournal.com**). Вероятно, многие из наших читателей, как и мы, начинают день в Сети с ознакомления со своей ЖЖ-френдлентой.



И вдруг! Трагедия! Подробная хроника событий изложена на страничке с адресом **www.livejournal.com/powerloss**. Мы пережили глобальное «падение» всего сервиса. Как можно догадаться, заметив слово powerloss, авария произошла из-за неполадок с питанием. К чести команды технической поддержки ЖЖ, восстановление системы было проведено в рекордно короткие сроки. Практически через сутки после катастрофы LiveJournal вернулся в режим нормального функционирования.

Немного спустя главный начальник ЖЖ Брэд Фицпатрик поведал всему миру, что же случилось на самом деле (**www.livejournal.com/community/lj_dev/670215.html**). Оказалось, что перебои с питанием произошли не сами собой, а существовал конкретный злоумышленник, нажавший злополучную кнопку, скрывшись после этого с места преступления. Фицпатрик продолжает: «Ситуацию осложнило то, что базы данных ЖЖ не были настроены на автоматическую загрузку после возобновления питания, некоторые материнские платы на компьютерах заглючили, и их пришлось приводить в чувства вручную; потом администраторы пожелали сделать резервные копии всех баз данных и проверить их... И так далее. Короче, работы на сутки».

Сетевой «Хет-трик»

Футбольные болельщики прекрасно знают смысл термина «хет-трик». Напомним, что он используется, когда игрок в одном матче забивает три гола. Но в Интернете Hattrick ассоциируется с развлечением несколько иного характера, естественно, также имеющим отношение к футболу.

27 января онлайновый футбольный менеджер Hattrick (**www.hattrick.org**) перешагнул солидный рубеж – количество активных игроков, зафиксированных в его базе, превысило 500 тыс. Для достижения этого показателя понадобилось около восьми лет.

В связи со знаменательным событием в Сети появились некоторые интересные цифры и факты. По посещаемости сайт обошел официальный сервер FIFA, а форум ежедневно пополняется 100 тыс. новых сообщений. В момент, когда писался этот текст, в онлайне находились 25 932 игрока.

Играют в Hattrick и пользователи из стран СНГ. Так, 13 сезонов назад (около четырех лет) начала функционировать Российская лига Hattrick (**www.hattrick.org/common/defaultconf.asp**). В ее состав входят более 2700 команд из 34 регионов.

Самое приятное заключается в том, что игра и по сей день остается бесплатной. Шведские разработчики, запустившие и поддерживающие этот проект, получают прибыль за счет дополнительных сервисов.

Непонятки с цензурой в Рунете

Что-то странное творится в российском сегменте Всемирной Сети. Мы не будем говорить о попытках чиновников различного масштаба и законодателей взвалить на свои плечи еще и вопросы, связанные с контентом в сетевых публикациях. Но квалифицировать историю, случившуюся в конце января на сайте Стихи.Ру (**www.stihi.ru**), мы просто не в состоянии. Эмоции, понимаете ли, так и переполняют наши души.

Итак, на страницах упомянутого ресурса был опубликован документ прелюбопытнейшего содержания, снабженный потрясающим заголовком «Директива об ограничении тематики литературных произведений, публикуемых на интернет-ресурсах Российской Национальной Литературной Сети» (**www.stihi.ru/about/censorship.html**).

«Гениальнейшее» творение достойно того, чтобы его текст был опубликован полностью, без купюр, в авторском, так сказать, варианте (правда, мы не включили сюда дополнения, разъясняющие некоторые положения основной части).

Директива об ограничении тематики литературных произведений, публикуемых на интернет-ресурсах Российской Национальной Литературной Сети

1. На интернет-ресурсах РНЛС не допускается публикация литературных произведений и сообщений в форуме, посвященных следующим темам:

- *Спецоперации российских войск в Чеченской республике в течение 1991–2004 годов*
- *Террористические акты против граждан Российской Федерации*
- *Противодействие отдельных групп граждан вводу в действие Законов РФ и Указов Президента РФ (в частности – Закона о монетизации льгот)*

2. На интернет-ресурсах РНЛС не допускается публикация литературных произведений и сообщений в форуме, в которых встречается персональное упоминание (с именем или фамилией) лиц, входящих в одну из категорий общественных деятелей класса А (в соответствии с Приложением 1). При этом допустимо упоминание должности лица, если это упоминание связано с выполнением государственных функций и не связано с его личными качествами.

3. На интернет-ресурсах РНЛС не допускается публикация литературных произведений и сообщений в форуме, в которых встречается упоминание в отрицательном контексте общественных деятелей класса В (в соответствии с приложением 2). Отрицательным контекстом считается идентификация упоминаемого лица с отрицательным литературным героем собственными литературными экспертами РНЛС.

4. На интернет-ресурсах РНЛС не допускается публикация литературных произведений и сообщений в форуме, в которых встречается упоминание в положительном контексте лиц класса С (в соответствии с приложением 3). Положительным контекстом считается идентификация упоминаемого лица положительным литературным героем собственными литературными экспертами РНЛС.

Литературные произведения с содержимым, не допустимым в соответствии с настоящей директивой, должны быть удалены авторами до 1 февраля 2005 года. В случае обнаружения произведений с недопустимым содержимым после 1 февраля 2005 года модераторы сайта обязаны заблокировать страницы и все произведения их авторов без возможности последующего восстановления.

Документ подписан Оргкомитетом Российской Национальной Литературной Сети и лично координатором РНЛС Дмитрием Кравчуком. Добавим также, что в сеть РНЛС входят сайты Стихи.Ру, Проза.Ру и Классика.Ру.

Новость мгновенно облетела весь Рунет, сюжет об этом был показан на RenTV, дневники ЖЖ-юзеров ломились от комментариев, касающихся цензуры.

Временный финал истории более чем странен. Дмитрий Кравчук отправил директиву «на доработку». Как он сообщает, проекты ее последующих редакций могут быть приняты только после всестороннего обсуждения с участием всех заинтересованных лиц.



www.moreorless.au.com
Герои и злодеи XX века

www.micom.net/oops/
Увы, самолеты иногда падают

www.masters-of-photography.com
Великие мастера фотоискусства

www.j-tull.com
21 марта во Дворце «Украина» концерт несравненной английской группы Jethro Tull

www.flags.ru
Все флаги мира

atom.smasher.org/error
Генератор прикольных сообщений о системных ошибках

diagnos.narmed.ru/?d=d
Диагноз ставит виртуальный доктор

www.eusa.ru/sssrmp3/1.html
Советская песня

www.eyeofscience.de
Глаз науки. Научная фотография

НА СЕТЕВЫХ ПЕРЕКРЕСТКАХ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО АВТОМОТОВЕЛОСАЙТАМ

Александр Птица

«Пешеходов надо любить», – говаривали классики. Но в наш стремительный век многие из представителей рода человеческого, которые относятся к этой многочисленной категории лиц, передвигающейся во времени и пространстве на своих двоих, частенько задумываются о том, что неплохо было бы обзавестись неким средством передвижения.

Какими же советами на эту тему может поделиться с товарищами, которых волнует проблема личного транспорта, всезнающая Всемирная Сеть? Отбирая ссылки, мы ориентировались в основном на украинские ресурсы и сейчас попробуем разобраться: где, что, как и почему? Кстати, за пределами нашего материала осталась такая популярная тема, как «Автоспорт». Мы полагаем, что она заслуживает отдельного рассмотрения в одном из ближайших номеров журнала.

Действительно, автомотовелоресурсов создано великое множество, а отпущенного на обзор журнального пространства крайне мало. Посему вывод простой – реализация лозунга «Ссылок – максимум, комментариев – минимум».



Автопорталы

www.auto-ua.com он же vodila.net
Водила
www.autoua.com
Автомобильный клуб
avtomobil.com.ua
Знай все про автомобили
ukrauto.com.ua
Украинский автомобильный сервер
www.autoua.net
Все об автомобиле и дорожном движении в Украине
www.autoguide.ru
Автогид. Автомобильный портал. Все о мире авто

Стандартный джентльменский набор разделов от портала к порталу почти не меняется. Практически везде присутствуют ленты свежих новостей, каталоги автомобилей и автосайтов, форумы. Частенько посетителей радуют галереями изображений красивых «крутых тачек» либо в виде обычных фотографий, либо исполненных как обои для Рабочего стола Windows. В состав порталов обычно включаются и виртуальные онлайновые барахолки типа «купи-продай».

Каталоги автосайтов

vodila.net/World
Огромный каталог автосайтов
www.autocitychannel.com
Самый большой каталог автосайтов России
www.autolinks.dp.ua
Большой аннотированный линклист

Путешествие по густонаселенному миру онлайновых ресурсов на автомобильные темы станет намного комфортнее, если подключить к поискам хороший тематический каталог сайтов. Из украинских справочников

такого типа самое приятное впечатление производит каталог на Vodila.net (vodila.net/World). На сегодняшний день он содержит более 2100 аннотированных ссылок.

Официальные сайты и представительства некоторых популярных производителей

www.porsche.com
Porsche
www.ferrari.it
Ferrari
www.mersedes-benz.com
Mersedes-Benz
www.bmwua.net
BMW в Украине
www.germanmotors.com.ua
Официальный дилер Фольксваген в Украине
www.subaru.ua
Subaru в Украине
www.fiat.kiev.ua
FIAT Украина

Многие всемирно известные марки автомобилей представлены в нашей стране либо официальными подразделениями компаний, либо уполномоченными дистрибьюторами и дилерами. Но темой иномарок в украинском сегменте Всемирной Сети озабочены не только те, кому это положено по должности, но и неутомимые группы энтузиастов, создающих свои клубы по интересам.

Продажа автомобилей

www.autosale.com.ua
АвтоСеть. База автомобилей по всей Украине
www.avtosvit.com.ua
Автомагазин «Автосвіт»
www.autorinok.com
Авторынок Украины

Автосервис, запчасти

www.avtoshina.com.ua
Каталог автошин от фирмы «АСВА»
www.autofiles.com.ua
Электронные каталоги запчастей
www.ilkom.kiev.ua
Все расходные материалы для вашего автомобиля
www.autoguma.com.ua
Взуємо всіх!
www.japan-auto.com.ua
Автозапчасти для японских и корейских автомобилей
www.autopartner.com.ua
Запчасти для автомобилей «Таврия», «ВАЗ», «ГАЗ», а также иномарок

Тюнинг

www.tuning-mag.ru
Журнал «Тюнинг»
www.kiev-tuning.narod.ru
Автотюнинг в Киеве
www.sporttuning.ru
Спорт Тюнинг
www.cartuning.kiev.ua
Центр тюнинга автомобилей ВАЗ
www.art-tuning.com.ua
Арт Тюнинг

Правила дорожного движения, законы, обучение

pdd.h1.ru
Экзаменационные билеты ГАИ Украины
law.autoua.net
Законодавство України для водія
vodiy.kiev.ua
Автошкола «Центр Промінь»
www.ipass.freehost.kiev.ua
Международные водительские удостоверения
domprava.civicua.org/driver.html
Советы водителям на сайте «Дом Права»
www.autoexpertiza.com.ua
Автотовароведческая экспертиза
www.avm.kiev.ua
Академия водительского мастерства

Владелец транспортного средства – это такое существо, которое должно не только следить за состоянием здоровья своего железного коня, но и неуклонно повышать уровень знаний и навыков в разнообразных сферах. Он обязан четко представлять себе круг своих прав и обязанностей, определенных действующим законодательством. Ему не помешает осведомленность о порядках в области страхования транспортных средств. А уж о пристальном внимании ко всем изменениям в правилах дорожного движения и говорить не приходится.

Интересности

www.conceptcarz.com
Концепты и прототипы
217.112.34.130/tc.php
Определение расстояний между городами
www.auto-ua.com/sketch
Автоэкзотика
streetrace.ru
Лига уличных гонок
www.streetracing.kiev.ua
Уличные гонки в Киеве
www.autogallery.org.ru/gal.htm
Галерея автомотостарины
www.fantasycars.com
Fantasy Cars
www.cardesign.ru
Автодизайн
www.exler.ru/novels/woman-car.htm
Женщина за рулем. Советы от Алекса Экслера
www.kievtaxi.com.ua
Такси Киева
bestcars.gdo.kiev.ua
Коллекция фотографий лучших автомобилей
www.autoshow.com.ua
Автошоу и автоэкстрим
autoretro.com.ua
Авторетро. Помнить хорошее
autogoda.com.ua
Акция «Автомобиль года в Украине»
www.offroadmaster.com
Вся правда о 4×4
www.buggy-plans.ru
Багги
cartest.omega.kz
Краш-тесты

Слово «автомобиль» вызывает у разных людей совершенно отличные друг от друга ассоциативные ряды. Бывает, что те, кто никогда не сидел за баранкой и не планирует делать это в будущем, оказываются настоящими всезнайками-энциклопедистами или коллекционерами автостарины в виде открыток и исторических изображений легендарных машин. Другая крайность – завсегдатаи уличных, преимущественно ночных гонок, «опоэтизированных» в некоторых популярных компьютерных играх вроде NFS Underground или только что вышедшей Street Racing Syndicate.

TOP 25 по данным сайта Vodila.net



1. EXIST.RU. Автозапчасти для иномарок // **www.exist.ru**
2. AVTOINDEX.COM. Автосалоны, объявления, журнал // **avtoindex.com**
3. Автосайт Vodila.net // **vodila.net**
4. Виртуальный клуб автолюбителей iCar // **icar.com.ua**
5. Автомобильный каталог. Фотографии легковых автомобилей // **auto.startua.com**
6. Mashina.info. Киевский автомобильный портал // **www.mashina.info**
7. Subaru Sport // **www.subaru-sport.com**
8. Autoua.NET. Все об автомобиле и дорожном движении // **autoua.net**
9. Украинский клуб AUDI // **www.audi-club.kiev.ua**
10. Украинский Опель-Клуб // **www.opel-club.com.ua**
11. Autobzor. Сайт об автомобилях: статьи, новости // **www.autobzor.com**
12. BMWUA.NET // **bmwua.net**
13. Все о мотороллерах // **www.moto.com.ua**
14. Автосеть. База автомобилей по всей Украине // **www.autonet.com.ua**
15. Продажа на Vodila.net // **vodila.net/sale**
16. Street Racing. Уличные гонки в Киеве // **www.streetracing.kiev.ua**
17. Mercedes-Benz G-Class Gelandewagen // **www.g-class.org**
18. Autoline. Продажа грузовиков и автобусов // **autoline.com.ua**
19. Best Cars // **bestcars.gdo.kiev.ua**
20. Виртуальный авторынок Украины // **auto.nonstop.com.ua**
21. Украинский Мерседес-Клуб // **www.mercedes-club.org**
22. АВТОПРОДАЖА: поиск, покупка и продажа автомобилей // **www.auto-sale.com.ua**
23. HONDAMafia – Наша HONDAСемья // **honda.org.ua**
24. Odessa StreetRacing Club // **streetracing.od.ua**
25. АВТОПРОФИ – Международная деловая автомобильная газета // **www.autoprofi.kiev.ua**

«У тебя кайф, а не машина, гони!»

www.moto.kiev.ua
UA/Moto
www.biker.kiev.ua
Украинский байкерский сайт
www.moto.com.ua
Все о скутерах и их ремонте
www.silverbullets.com.ua
Silver Bullets MC. Ukraine
www.crazy-hohols.com
Moto Fan Club
www.kmz.com.ua
Киевский мотоциклетный завод
www.biker.ru
Первый Независимый Байкерский Сайт в России



www.moto.ru
Виртуальный мотоклуб
www.nightwolves.ru
Мотоклуб «Ночные волки»
www.moscowmc.ru
Moscow MC
www.moto.zr.ru
Журнал «За рулем-Мото»

Один из первых украинских специализированных ресурсов для рыцарей железных коней **biker.kiev.ua** нынче больше похож на этакое закрытое сообщество для «посвященных». Вместе с тем он содержит массу полезной информации и для новичков, например историю байкерского движения в его классическом виде или правила поведения в байкерской среде, что поможет «зеленому новобранцу» избежать определенных неприятностей при дорожных встречах в реальной жизни.
Много сделал для развития мотодвижения в Украине клуб SILVER BULLETS MC (**www.silverbullets.com.ua**), а парни из мото-фан-клуба Crazy Hohols, обладатели ОЧЕНЬ дорогих мотоциклов, прославились тем, что очень хорошо умеют отдыхать.
Из «универсалов» отметим крупнейший украинский ресурс для мотоциклистов, байкеров и сочувствующих UA/Moto (**www.moto.kiev.ua**). Здесь привлекают обилие новостей и весьма населенные форумы. «Младшим братьям» мотоциклистов посвящает свои страницы сайт «Все о скутерах и их ремонте» (**www.moto.com.ua**). Скутерист всегда весел, часто очень молод и жизнерадостен. Точно так же, как и байкер, любит кататься по поводу и без повода, в колонне и сам по себе. На сайте есть информация о вылазках и встречах и, конечно, новости. На форуме дружелюбные профи помогут «чайнику» советом, не забывая при этом пригласить в свою мастерскую.

«Солнце на спицах, синева над головой»

velokiev.com
Велолюкс + форум
velo.ieg.com.ua
Велобайк (выставка)
bike-pro.kiev.ua
Bike-proSport (магазин)
www.extremstyle.ua
Екстрем Стайл (магазин)
www.velosvit.com.ua
Велосвіт (интернет-магазин)
velopiter.spb.ru
ВелоПитер
veloroad.spb.ru
Сайт велотуристов-байкеров
bike.bely.org
Словарик

Некоторые велобренды, представленные в Украине

www.fisherbikes.com.ua
Gary Fisher
www.trekbikes.com.ua
Trek
www.kellys.com.ua
Kelly's
www.giant.com.ua
Giant
www.author-ukraine.com
Author

К сожалению, хороший горный или городской велосипед у нас пока скорее роскошь, чем норма жизни. Но постепенно ситуация меняется в лучшую сторону, о чем свидетельствует хотя бы первая веловыставка «Велобайк» (**velo.ieg.com.ua**), намеченная как раз на те же числа, что и выход этого номера.
На сайте ВелоКиев (**velokiev.com**) можно ознакомиться с каталогом, прайс-листами и акциями магазина «Велолюкс», найти просто огромное количество ссылок на сайты производителей велосипедов, комплектующих и аксессуаров. Руководство магазина всегда старается идти навстречу своим клиентам и пропагандирует принцип «разумной достаточности». А местный форум будет полезен как для решения возникающих проблем, так и просто для поиска единомышленников.
Вообще говоря, большинство магазинов специализируется на определенных брендах. Так, например, для Bike-proSport (**bike-pro.kiev.ua**) – это Scott, для Екстрем стайл (**www.extremstyle.ua**) – Specialized. А вот за покупкой, сделанной в интернет-магазине «Велосвіт» (**www.velosvit.com.ua**), вам даже не придется идти самолично: выбранный товар доставят домой (что может быть немаловажно, если это ваш первый велосипед).
Из сайтов с теоретическими статьями привлекают два ресурса из Питера: ВелоПитер (**velopiter.spb.ru**) и **veloroad.spb.ru**, а из отечественных можно отметить упоминавшийся уже ранее Bike-proSport.
Напоследок обратим ваше внимание на небольшой, но весьма полезный англо-русский велосипедный словарик mtn.by.ru.



КАРТИННЫЕ

Максим Капинус

Показать свои фотографии всему населению планеты – первая заповедь для владельца цифрового фотоаппарата, по мнению которого, окружающие много потеряют, не увидев снимки с его последней вечеринки или фотосессию любимого кота. Мучиться с регистрацией бесплатного хостинга в Интернете для хранения подобного фото не стоит, да и ресурсы такого рода не блещут скоростью загрузки изображений. Лучшим решением станет использование одного из множества бесплатных фотохранилищ с удобным размещением снимков и частичным их редактированием.

Yahoo! Photos

photos.yahoo.com



Один из крупнейших интернет-порталов Yahoo! в числе своих подразделов имеет и фотохранилище. Любой зарегистрировавшийся пользователь может бесплатно загружать на сервер любимые фотографии, рассортировав их по тематическим альбомам. Ограничений на количество изображений и на общий объем занимаемого пространства нет – пользуйтесь на здоровье. Каждый созданный альбом содержит до 300 фотографий формата *.jpeg объемом не более 1 MB каждая. Размеры картинок будут автоматически оптимизированы при загрузке и уменьшены до размеров 480×360 пикселов. К сожалению, получить с помощью этого сервиса прямые ссылки на свои творения нельзя, поэтому он не подойдет любителям прикреплять изображения к сообщениям на форумах и в онлайн-дневниках. Зато платных услуг предостаточно: красиво оформленные открытки, печать фотографий на бумаге и т. д.

Infostore

www.infostore.org

Об Infostore писать без эмоций практически невозможно. Поначалу он может показаться излишне сумбурным и странным, но возможности по его наполнению перекрывают все недостатки интерфейса и usability. Зарегистрировавшись на сайте, вы не найдете никаких правил и ограничений на использование сервиса – тут никто не будет обрезать ваши фотошедевры, разве что немного скорректируют размер для отображения на сайте с помощью скрипта.



На данный момент внедрена система «энергий», реализующая оригинальную систему рейтинга. Нельзя не упомянуть о том, что Infostore, в принципе, ориентирован не только на хранение изображений – название сайта достаточно красноречиво говорит о разносторонности его содержимого. На данный момент сервис пестрит музыкальными MP3-сборниками, видеоклипами, рассказами и историями пользователей.

Flickr

www.flickr.com

Этот фотохостинг с довольно оригинальным названием является одним из быстроразвивающихся и наиболее мощным по функциональности. Основные возможности раскрываются лишь перед пользователями, выбравшими платный вариант сервиса, но и для любителей бесплатного сыра тут предостаточно услуг.



ГАЛЕРЕИ

Ежемесячный трафик для них составляет 10 МВ, а общее число хранимых на сервере фотографий не должно превышать 100. При загрузке изображение автоматически сжимается до удобоваримого размера, но при желании можно получить и более крупный экземпляр (оригинальный файл сохраняется только при платном использовании). Для каждого размера картинки сразу же предоставляется URL для вставки на сторонних ресурсах, а специальный организатор (Orgnizr) поможет отсортировать фотографии по тематическим альбомам. Недостаток лишь в слишком медленном интерфейсе сервера, который построен на базе технологии Flash.

ImageCave

www.imagecave.com

Согласен, 10 МВ – это очень немного по нынешним меркам, но если экономно использовать отведенное пространство и периодически его очищать от устаревших фотографий, то для ведения иллюстрированного дневника вполне хватит. ImageCave примечателен именно тем, что хостинг изображений – его конек.



Отсюда и удобные прямые ссылки на картинки, и заранее подготовленные теги для вставки в HTML. Фотографии при загрузке на сервер уменьшаются до 1024 пикселов по большей стороне и раскладываются по виртуальным альбомам. При бесплатном использовании сервиса вам дается 1 GB трафика в месяц, куда входит не только загрузка картинок хозяином, но и просмотр посетителями. Вся связанная с объемом информация легко отслеживается через страницу учетной записи.

ImageShack

www.imageshack.us

Попав на сайт ImageShack, вы почувствуете себя как в сказке. Ну где еще можно увидеть форму загрузки изображения прямо на главной странице?

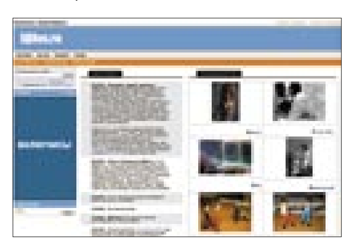


Никто не требует от вас регистрации, просто укажите требуемый файл и получите взамен всевозможные типы ссылок. Беспокоиться о времени жизни картинки на сервере нет необходимости: она будет находиться там постоянно и убрать ее оттуда уже нельзя. В отличие от хаотичной загрузки, регистрация позволяет организовать свою галерею, в которой можно удалять собственные изображения и получать нужные ссылки в зависимости от предполагаемого использования (форум, e-mail, сайт). Сервер принимает не только файлы формата *.jpg, но и *.swf, *.gif, *.bmp, *.tif, причем последние два автоматически переведены в *.png.

Ljplus

www.ljplus.ru

Узконаправленный сервис ljplus создан для помощи пользователям «Живого журнала» (ЖЖ) – Livejournal.com, и одним из его разделов является удобный фотохостинг. Введя при регистрации на сервере логин и пароль своего дневника, пользователь получает в полное распоряжение 50 МВ пространства. Лимит на максимальный размер загружаемого файла в 10 МВ вряд ли назовешь серьезным ограничением, а других на сервере просто нет. Стоит отметить очень удобную установку времени жизни картинки, после истечения которого она станет неактуальна и будет удалена. В любой момент можно зайти на свою страничку и получить подробный код для вставки изображения в ЖЖ вместе с разнообразными специфическими тегами.



В отсутствие графического редактора уменьшить изображение также удастся прямо на сервере, задав требуемый размер в пикселах.

ImageVenue

www.imagevenue.com

Если вам надоела процедура регистрации, то добро пожаловать на сервер ImageVenue, девизом которого является фраза: «Потеряли ссылку на картинку? Загрузите еще одну!» Здесь все напоминает ImageShack, кроме одного – даже при желании нельзя зарегистрироваться и вести учет собственных изображений.



Несмотря на несомненное преимущество в легкости и удобстве обращения с сервисом, с такой виртуальной анархией связан и минус – запустив таким образом картинку в свободное плавание, мы теряем контроль над ней и уже не сможем ни заменить, ни удалить. Лишь в том случае, если никто не откроет ваше произведение в течение года, оно будет удалено. Да, и постарайтесь записать URL изображения, который вам дадут по окончании загрузки, – потеряв его, вам придется закачивать картинку на сервер еще раз.

Что нужно знать



Отведенное пользователю пространство

Предоставляемое пространство может составлять от 10–20 МВ до бесконечности. В данном случае вывод один – выбирайте вариант с максимальным объемом, но не пытайтесь найти бесплатный сыр. Иногда лучше пожертвовать одним параметром, дабы не быть ограниченным в других.

Максимальный размер закачиваемой фотографии

Большинство сервисов имеют четкий лимит на размер изображения в пикселах или объем в килобайтах. В случае его превышения вашу фотографию просто уменьшат автоматически при загрузке, что вызовет лишь длительное ожидание и потерю трафика. Поэтому старайтесь тщательно изучать требования и все подготовительные операции проводить заранее.

Месячный трафик

Каждый посетитель, просматривающий вашу фотографию, загружает ее с сайта, увеличивая таким образом исходящий трафик сервера. Так как найти в этом мире что-нибудь бесплатное довольно трудно, многие фотосервисы ограничивают своих пользователей определенным количеством трафика в месяц. А особо меркантильные даже считают загружаемый объем на сервер. Будьте бдительны!

Прямые ссылки на изображения

Просматривать фотографии только с самого сайта, на котором они лежат, не всегда удобно. Хочется и вставить картинки в онлайн-дневник, и на форуме похвастаться своим изображением. В этом случае стоит проверить, предоставляет ли понравившийся сервис прямые URL к файлам фотографий. В противном случае, вставив динамический URL, вы рискуете увидеть вместо снимка баннер фотосервиса.

ПРЕЛЕСТЬ АСИММЕТРИИ



Александр Птица

Многие из читателей прекрасно помнят, что буквально несколько лет назад домашний Интернет с доступом через dial-up, несмотря на свою «черепашью» скорость, был настоящей диковинкой. Сегодня же широкие массы пользователей, не мыслящих своей жизни без ежедневного зависания во Всемирной Сети, уже не скрывают желания получать «больше и быстрее», чем это возможно в случае использования обычного модема на 56K.

Надо сказать, что эволюция технологий модемного доступа по коммутируемым линиям происходила весьма неспешно. Судите сами, за 15 лет скорость передачи данных возросла всего лишь с 14,4 до 56 Kbps. В принципе, раньше казалось, что этого вполне достаточно, чтобы просмотреть страницы любимых сайтов, скачать небольшую утилитку или не слишком объемный патч к игрушке. Но, как говорят классики, аппетит приходит во время еды – сеть полна искушений в виде файлов с фильмами и музыкой, онлайновых игрищ, да и демки нынче очень уж «жирные». Так что проблема скоростного доступа встала в полный рост.

Одним из перспективных направлений решения этой проблемы, безусловно, является переход на использование технологии ADSL.

Аббревиатура ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) расшифровывается как «асимметричная цифровая абонентская линия». В этом словосочетании как раз и делается акцент на различии скоростей передачи в направлениях к пользователю и обратно. Вам, видимо, известно, что при работе в Интернете объемы данных, поступающих из Сети на компьютер пользователя, существенно превышают те, которые отдаются в Сеть.

Стандарт ADSL относится к целому семейству технологий высокоскоростной передачи данных, которые обычно объединяются общим названием xDSL. Впервые сокращение DSL вошло в обиход в 1989 г., когда и возникла идея цифровых коммуникаций с использованием пары медных телефонных проводов. Собственно история ADSL ведет свой отсчет с 90-х годов XX века. В 1993 г. в телефонных сетях Соединенных Штатов и Канады начал внедряться первый ее стандарт, а уже с 1998 г. она получила

Табл. 1

ADSL vs. Dial-Up

Характеристики	ADSL	Dial-Up
Телефон	Всегда свободен	Занят во время работы в Интернете
Соединение с Интернетом	Постоянная связь. Дозвона не требуется	Необходим дозвон
Надежность	Обрывы связи практически отсутствуют	Частые обрывы соединения
Скорость	До 7500 Kbps	До 56 Kbps
Медиасервисы, видео, музыка, игры	Практически без ограничений	Есть ограничения

Табл. 2

Киевские АТС, абонентам которых доступна ADSL-услуга «ЦИФРА»

213	219	228	229	230	234	235	238
239	241	244	245	246	248	249	270
273	274	276	278	279	284	285	286
288	294	295	296	401	403	404	405
408	410	417	418	419	425	426	430
432	433	434	453	455	457	460	462
463	464	468	474	476	483	489	497
515	516	517	530	531	532	533	534
535	540	541	542	545	546	547	548
550	553	554	560	562	563	564	566
567	576						

распространение и в других странах мира и, наконец, не так давно стала доступна домашнему пользователю в нашей стране.

Чтобы не было никаких недоразумений, хотим обратить ваше внимание на один нюанс. Несмотря на то что в названии технологии присутствует слово «digital», наличие цифровой АТС не является непременным условием, посему воспользоваться услугами провайдера, предлагающего ADSL, можно и по самым обычным аналоговым линиям. Фактически данная технология превращает эти линии в каналы высокоскоростного доступа.

Характерной особенностью технологии ADSL является использование существующей телефонной линии на качественно новом уровне. Медная пара, приходящая к абоненту, подключена к телефонной станции, которая настроена на прием сигнала шириной 3,4 kHz, вполне достаточной для передачи голоса. Аналоговый модем подстраивается под параметры телефонной сети, а потому имеет скорость, ограниченную 56 Kbps. Однако технические возможности самой медной пары гораздо выше, ее пропускная способность приближается к 1 MHz, так что через нее можно пересылать данные на мегабитных скоростях.

Отметим, что телефонный и цифровой сигналы передаются в различных частотных диапазонах и совершенно не влияют друг на друга. Поэтому несмотря на то, что и обмен данными со Всемирной Сетью, и телефонные переговоры обеспечиваются через один и тот же телефонный кабель, они независимы, и, сидя в Интернете, вы преспокойно можете обсуждать с другом насущные проблемы, что абсолютно невообразимо в случае dial-up-доступа. Причем заметьте, телефонный разговор никоим образом не скажется на скорости соединения с Интернетом,

Существуют специальные устройства, так называемые сплиттеры, которые на входе/выходе разделяют телефонный и цифровой сигналы. Таким образом, одна и та же пара проводов используется одновременно и для передачи данных, и для подключения вашего телефонного аппарата к АТС.

Что касается интернет-соединения, то, как мы уже отмечали, по широкому входящему каналу к нему «льется» контент из Всемирной Сети, а узкий исходящий служит для передачи запросов на получение информации. Отметим, что пропускная способность исходящего канала вполне достаточна для того, чтобы комфортно себя чувствовать при передаче электронной почты и даже для голосового общения через Интернет. Скорость передачи данных к пользователю обычно составляет до 8 Mbps, в обратном направлении – до 1,5 Mbps.

Среди плюсов технологии ADSL следует еще назвать отсутствие необходимости организации отдельного «физического» канала к клиенту, ведь он уже существует в виде имеющейся телефонной линии.

Кстати, ведущий столичный провайдер «Интер-Телеком», поставляющий ADSL-услуги под уже хорошо известным нашему интернет-сообществу брендом «ЦИФРА», активно расширяет зону охвата своим сервисом. Номера АТС, абоненты которых могут им пользоваться, приведены в табл. 2.

Кроме того, не так давно были снижены цены на ADSL-модемы от всемирно известного производителя ZyXEL, которые «Интер-Телеком» предлагает пользователям «ЦИФРЫ». В момент подготовки этой статьи цена на USB-устройство ZyXEL OMNI ADSL USB EE составляла 269 грн, а на модем ZyXEL OMNI ADSL LAN EE – 475 грн (обратите внимание на то, что такое устройство при покупке в розницу обойдется примерно в 700 грн). Кстати, одного ADSL-соединения достаточно, чтобы обеспечить выход в Интернет нескольким пользователям, объединенным в домашнюю сеть. Как раз для таких случаев и пригодится модем ZyXEL OMNI ADSL LAN EE, способный выполнять функции маршрутизатора.

Итак, если подвести итог, то какие козыри получает в свое распоряжение интернавт, пересевший с «запорожца» Dial-Up на «мерседес» ADSL? Ответы смотрите в табл. 1.

Не будем забывать и о том, что в сфере скоростного доступа к Интернету действуют такие провайдеры, исповедующие другие идеологии, например подключение по каналам кабельного телевидения или так называемые «домашние сети». Результаты своеобразного поединка ADSL vs. Home LAN мы свели в табл. 3, а о кабельщиках скажем несколько слов отдельно.

Самое главное различие состоит в том, что, поскольку услуга ADSL предоставляется по одной телефонной линии, она имеет индивидуальный характер, а кабельные сети являются системами коллективного пользования. Посему производительность при работе в Сети через каналы кабельного ТВ будет зависеть от количества одновременно подключенных к ней.

Не стоит думать, что ADSL – это некая панацея и единственная альтернатива. Но в наших конкретных условиях ее активное проникновение в сферу домашних цифровых технологий позволяет все большему и большему числу жителей Украины получить «быстрый Интернет» по разумной цене.

Табл. 3

ADSL vs. Home LAN

Характеристики	ADSL	Домашние сети
Подключение	Индивидуальный канал подключается непосредственно к Интернету. Вся его пропускная способность предоставляется единственному абоненту	Интернет доступен через общую с соседями локальную компьютерную сеть. Пропускная способность канала делится на всех пользователей
Скорость	Скорость доступа зависит только от загруженности магистральной сети провайдера	Скорость доступа зависит от загруженности магистральной и локальной компьютерных сетей. Скорость падает, когда в локальной сети пользователи начинают обмениваться большими файлами, или вечером, когда все приходят домой и заходят в Сеть
Удобство	Подключение осуществляется через существующие в квартире телефонные розетки. Не требуется прокладывать дополнительный кабель по квартире. В случае переезда подключение можно быстро восстановить	Необходимость проведения дополнительного кабеля внутри квартиры

Ссылки по теме:



www.adsl.com/dsl_forum.html
Форум разработчиков ADSL.
www.uawg.org
Рабочая группа, занимающаяся усовершенствованием и стандартизацией технологий ADSL, ADSL2 и ADSL2+
www.etsi.org
Сайт Европейского института телекоммуникационных стандартов. На его базе существует Технический комитет по технике передачи и мультиплексированию (TM), одно из подразделений которого занимается адаптацией и внедрением в Европе технологий DSL в общем и ADSL в частности
www.ansi.org
Сайт Американского национального института стандартов. То же самое, что и ETSI, но в США. Тут технологиями DSL занимается рабочая группа под названием T1E1.4
www.xdsl.ru
Last Mile. xDSL-технологии
www.cyfra.net
ADSL-сервис «ЦИФРА»



ИГРОТЕКА

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 2500+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами классов от GeForce4 Ti 4200 до Radeon 9600 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

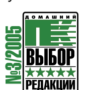
★★★★★
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★★★
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Мы понимаем, что индустрия игр для PC переживает сейчас величайший спад в своей истории. Количество и качество игр падает, наблюдается колоссальный дефицит свежих идей и т. д. Но та настойчивость, с которой разработчики PC-проектов превращают нас, ни в чем не повинных игроков, в бесплатных бета-тестеров, скармливая нам, мягко говоря, сырые и неработоспособные продукты, просто выводит из себя. За последний год игры, которые сразу после релиза не требовали бы немедленного «лечения» в виде патчей, можно пересчитать по пальцам одной руки. Порой играть в них легко только после второй или третьей заплатки. Доходит до смешного (вот, правда, игроки почему-то веселиться не желают) – патчи начинают делать еще до официального выхода игры.

Мы, конечно, понимаем, что разработчики очень хотят выполнить свои обязательства перед издателями и потребителями, выпустив игру в намеченный срок, но не такой же ценой. Понимаем мы и издателей, которые стремятся первыми протолкнуть свой продукт на рынок, порой в ущерб качеству игры. Но нам-то от этого не легче. К тому же такие сырые проекты возвращаются и к авторам – негативные обзоры и отзывы геймеров изрядно подмачивают репутацию разработчиков и издателей. Но их это, похоже, не останавливает.

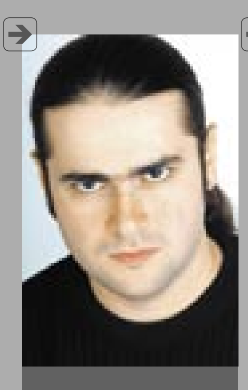
Особого размаха выпуск полусырых, не отлаженных продуктов достиг на рынке СНГ. Отечественные игроки, смирившись со своей ролью подопытных крыс, почти безропотно тестируют проекты перед их выходом на Западе. Поделать с этим, по их мнению, ничего нельзя.

Тем не менее решение есть – купить себе игровую консоль. Ведь за всю историю игровой приставки от Sony вышло всего два или три патча для игр, изданных на этой платформе. Возможно, кому-то такой выход покажется слишком радикальным, но продолжать мириться с ролью бета-тестера вместо того, чтобы просто играть, – это уже попахивает мазохизмом.

Олег Данилов, danil@itc.ua



НАША КОМАНДА

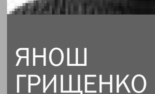


СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Несмотря на то что Сергей в прошлом месяце играл много и плодотворно как на PC, так и на КПК, доминантой в январе-феврале для него, как и для Олега Данилова, стала World of WarCraft. В отличие от главного редактора, он был более стоек и всеми силами сопротивлялся одурманивающему действию этой MMORPG.

Игра месяца
World of WarCraft (European Beta)

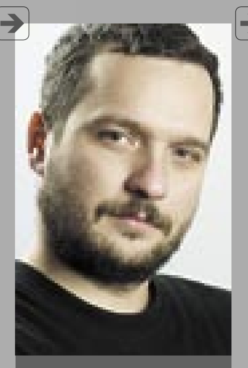


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Янош, долгое время мечтавший хоть одним глазом посмотреть на профессиональный армейский боевой симулятор Virtual Battle Space, созданный на основе популярной игры FlashPoint, был, мягко говоря, разочарован знакомством с VBS. Поэтому он решил вернуться к ее прародительнице и посмотреть моды к оригинальной FlashPoint.

Игра месяца
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay



ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Хотя Сергей Галёнкин наградил MMORPG World of WarCraft знаком «Выбор редакции», главред настоятельно не рекомендует кому-либо браться за эту игру, ибо она способна буквально вырвать вас из жизни на месяцы, сожрав все ваше свободное время и попросив добавки. Остерегайтесь!!!

Игра месяца
World of WarCraft (European Beta)

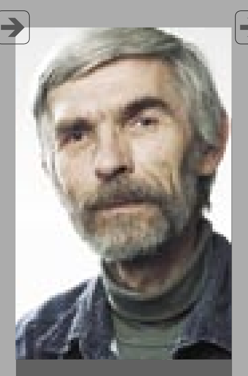


МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – стратегии, action

В связи с проблемами, возникшими при обновлении Anarchy Online, Максим перешел на изучение вражеской America's Army, опять-таки онлайновой. Кроме того, он знакомился со всевозможными flash-играми (см. спецраздел, который мы, надеемся, станет постоянной подрубрикой «Игротеки») и вариациями на тему «Блицкриг».

Игра месяца
America's Army



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Алекс, всегда старающийся хотя бы мельком познакомиться с максимальным количеством игр, и в этом месяце плодотворно трудился на ниве локализаций, параллельно примеряя на себя смокинг и пляжные трусы известного плейбоя Хью Хеффнера. Но основное внимание он традиционно уделил online-игре, на этот раз про супергероев – City of Heroes.

Игра месяца
City of Heroes



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Серж ознакомился с последними PC-релизами, но ничего интересного не нашел. Его не впечатлили ни Need for Speed: Underground 2, ни FlatOut, ни Medal of Honor: Pacific Assault. Ну, естественно, убирать мусор в наркоманской Katamari Damacy или бить физиономии звездам хип-хопа в Def Jam: Fight for New York намного увлекательней.

Игра месяца
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Sony PlayStation 2)

Последнее дуновение «Ионной бури». Попытка эпитафии

«Ионная буря», собиравшаяся потрясать игровой мир мегапроектами, после скандального старта, а потом медленного увядания в течение восьми лет все-таки отдала богу душу. О закрытии студии Ion Storm Austin в феврале объявила издательская компания Eidos Interactive, которой, собственно, и принадлежала ныне покойная фирма.

Отцами-основателями Ion Storm были наши старые знакомые и одноDOOMцы Том Холл и Джон Ромеро. Рождение новой компании датировано 1996 г. Незадолго до этого будущие «звезды КРИ-2004» покинули idSoftware и создали собственное предприятие с громадьем планов по изготовлению супер- и uber-игр. Ребятам удалось поймать на крючок почтенных джентльменов из британского издательства Eidos и в течение нескольких лет тянуть из них денежку, обещая взамен невиданные доселе забавы. Кажется, что в период с 1997 по 2000 гг. не было более ожидаемой и обсуждаемой во всех СМИ игры, чем ромеровская Daikatana.

Тем временем далласская студия (собственно та, которая и должна была работать над Daikatana) обзавелась шикарным гламурным офисом в пентхаусе и тратила деньги направо и налево. В конце концов терпение издателей лопнуло, и в 2000 г. далласские ребята обязаны были собрать «финальную» версию Daikatana. Такие громкие провалы (что у игроков, что у критиков) в индустрии можно перечесть по пальцам.

Реноме далласской студии поддержал проект Тома Холла Anachronox – оригинальная ролевая игра, где явственно ощущалось «дыхание» jRPG. Но и это не спасло Ion Storm Dallas от окончательного краха. Студия была закрыта в 2001 г., а знамя с логотипом Ion Storm подхватил остинский филиал, которым руководил небезызвестный Уоррен Спектор.

Уоррен пришел в Ion Storm в 1997 г., а в 1999 г. был включен в состав совета директоров. Столь неудачный для далласской студии 2000 г. принес успех их коллегам из Остина. Конспирологическая action/RPG Deus Ex получила не один десяток наград от всевозможных сетевых и офлайновых изданий. За прошедшие с тех пор годы команде Спектора удалось выпустить еще две игры – Deus Ex: Invisible War (2003) и Thief: Deadly Shadows (2004).

Вот так и случилось, что третья серия приключений вора Гарретта стала последним реализованным проектом, появившимся под логотипом «Ионной бури».

GAMEПРОФИ 2005. 1-Й ТУР

По итогам 1-го тура конкурса GameПрофи 2005 диски с хитовыми играми от компании «1С» достались следующим участникам:

Червинский Евгений (Одесса)

Дука Владимир (Киев)

Велит Алексей (Харьков)

Князев Дмитрий (Киев)

Чапистрак Иван (Луцк)

Корнеев Сергей (Донецк)

Карамышев Дмитрий (Киев)

Пашкевич Сергей (Киев)

Шевченко Илона (Красный Лиман)

Алексеенко Юрий (Ровеньки)

В общем зачете за право обладания компьютером Advantis 6L LE от компании «Квазар-Микро» с результатами 30 очков лидируют Евгений Червинский из Одессы и киевлянин Анатолий Аматов, приславшие, соответственно, самый первый и самый полный ответы на все вопросы тура. Со сводной таблицей результатов вы можете ознакомиться на сайте GaMMeR по адресу *gammer.itc.ua/gameprofi*. Вопросы 2-го тура ищите на с. 107.

Новые русские игры

Февраль оказался богатым на свеженькие анонсы от российских разработчиков и издателей. О некоторых проектах мы знали и раньше, но по ряду вполне понятных причин делиться информацией с уважаемыми читателями не имели права.

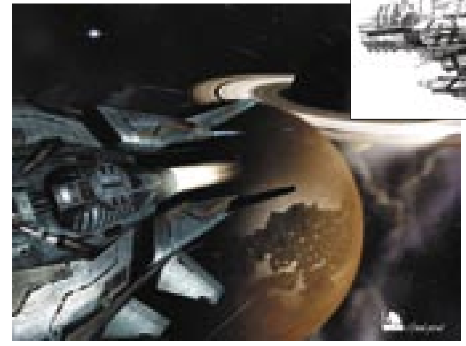
Первая в нашем списке игра «Завтра война» (разработчик – новосибирская компания CrioLand, издатель «1С»). Имя команды-разработчика вам, вероятно, малознакомо, но смеем уверить, что трудятся в ней мастера своего дела. Некоторые из них внесли достойный вклад в мегапопулярную линейку «Дальнобойщики».

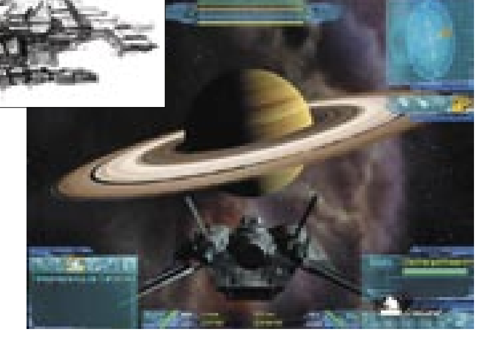
Но не только этим интересен проект «Завтра война». Дело в том, что игра делается по мотивам трилогии писателя-фантаста Александра Зорича «Завтра война», «Без пощады», «Время – московское!». Как утверждается в пресс-релизе, это будет «космический симулятор с сильной сюжетной линией». Выход в продажу запланирован на конец 2005 г.

В позапрошлом году на КРИ наше внимание привлекла технологическая демка Metathrone Project от студии Perfect Play. Жанр – шутер. Тема – нелегкая борьба землян и инопланетян. Прямо скажем, сюжет оригинальностью не блещет, да и его краткое изложение порой вызывает добрую улыбку.

«Миллионы лет назад на Земле жила могущественная цивилизация Геаа. Когда разразилась чудовищная межпланетная война, Геаа создали Метатрон – что-то вроде Ноева ковчега, где они надеялись пережить катастрофу и перевродиться в будущем. Метатрон должен был очистить планету и создать на ней жизнь заново. Судьба распорядилась иначе, и на место могущественных Геаа пришла ничем не приметная цивилизация людей, которой чудом удалось избежать полного уничтожения. На протяжении многих лет человечество развивалось, размножалось и заселило всю планету. Тяга к научным исследованиям и экспериментам привела к необратимым последствиям: Метатрон был случайно обнаружен. Великие Геаа пробудились и теперь вполне обоснованно претендуют на свою родную планету».

Судьбами великих Геаа заинтересовалась компания «Новый Диск», взявшая на себя издательские заботы о «Проекте Метатрон». Релиз ожидается в III квартале текущего года.





The Sims. Первый юбилей

Не перестаем удивляться стремительному бегу времени. Казалось, вот только вчера мы начали экспериментировать с повседневной жизнью и взаимоотношениями симпатичных человечков, известных во всем мире под кодовым названием «симсы». А сегодня пришла пора отметить первый юбилей шедевра Уилла Райта и его команды.

Кто там сказал, что Sims не шедевр? Пусть ознакомится с некоторыми цифрами и фактами из истории. Итак, за 5 лет в рамках симсомании было выпущено 7 аддонов, 2 консольные игры, парочка делюкс-изданий, онлайновая игра, ставшая единственной неудачей, и сиквел для ПК. Общий тираж перевалил за 54 млн копий. А The Sims 2, вышедшая прошлой осенью, установила рекорд «быстропродаваемости» – 4,5 млн копий за 5 месяцев.



Неужели?



...В пока еще отдаленном, но уже почти реальном будущем толпы фанатов смогут получить в свои загребущие ручки Diablo 3? Никаких официальных заявлений на этот счет не поступало. Но некоторые косвенные признаки того, что в хитмейкерской кузнице Blizzard уже ваяется нечто, имеются.

Вот, к примеру, в недавнем объявлении о конкурсе на замещение должностей ведущего геймдизайнера, художника по «антуражу» и программиста в Blizzard North (напомним, именно это подразделение компании делало обе «Дьяблы»). Кроме того, в объявлении фигурируют такие определения, как «новые твари из бездны», «наводящие страх локации». Вывод напрашивается только один. Какой – догадайтесь сами с первого раза.

И не осталось никого...



Один из известнейших романов королевы детектива Агаты Кристи, знакомый нашим читателям и по совместительству кинозрителям под названием «Десять негритят», станет основой для первой адвентюры из серии игр, которые планирует издать The Adventure Company. Название игры And Then There Were None (см. заголовок).

Разработкой занялась студия AWE Games. Непонятно, почему выбор пал именно на этот трудовой коллектив, ведь прежде они занимались в основном детскими игровыми сериалами типа «Губки Боба» или «Скуби-Ду» для издателя THQ.

Разработчики намереваются сделать игру близкой к тексту, но без нововведений и некоторых неожиданных поворотов не обойдется. Так, игроку придется взять на себя роль... одиннадцатого обитателя острова – лодочника. Он и привез туда всю честную компанию.



БЕСТСЕЛЛЕРЫ ФЕВРАЛЯ
Великобритания

Место	Название	Издатель
1	Football Manager 2005	Sega UK
2	Half-Life 2	Vivendi Universal Games
3	The Sims 2	EA Games
4	Lord of the Rings: Battle For Middle-Earth	Vivendi Universal Games
5	Rome: Total War	Activision
6	City of Heroes	NCsoft
7	Immortal Cities: Children Of The Nile	Sega UK
8	RollerCoaster Tycoon 3	Atari
9	Vampire The Masquerade: Bloodlines	Activision
10	Medal Of Honor: Pacific Assault	EA Games

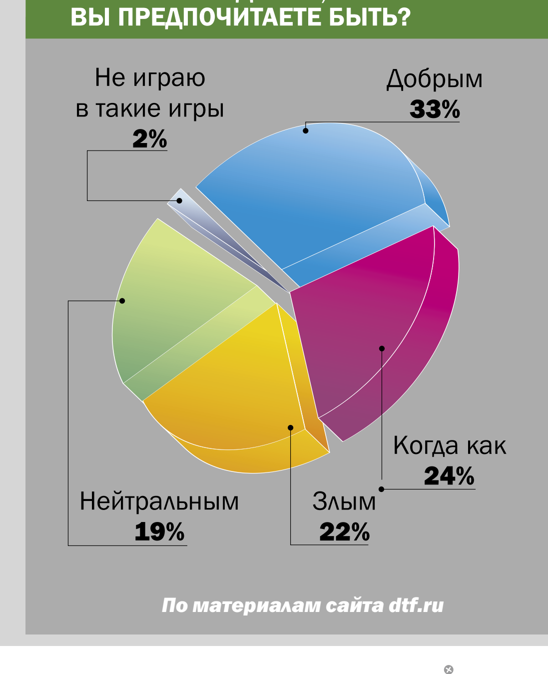
США

Место	Название	Издатель
1	Half-Life 2	Vivendi Universal Games
2	The Sims 2	EA Games
3	World Of Warcraft	Vivendi Universal Games
4	RollerCoaster Tycoon 3	Atari
5	The Sims Deluxe	EA Games
6	Zoo Tycoon 2	Microsoft
7	Lord of the Rings: Battle For Middle-Earth	EA Games
8	MS Flight Simulator 2004: Century Of Flight	Microsoft
9	Halo: Combat Evolved	Microsoft
10	Call of Duty	Activision

Игроweek gammer.itc.ua
Во что в феврале играли в Украине

Место	Изменение	Название
1	+1	Ragnarok Online
2	–1	«Космические рейнджеры 2: Доминаторы»
3	+1	«Агония Власти»/Jagged Alliance 2 + add-ons
4	+5	Counter-Strike
5	–2	Half-Life 2
6	+4	Civilization III + add-ons
7	New	Vampire - The Masquerade: Bloodlines
8	New	Gothic 2
9	–4	Need for Speed: Underground 2
10	+5	FlatOut
11	+2	Prince of Persia: Warrior Within
12	New	LineAge II: Chaotic Cronicle
13	+1	«Казаки + add-ons»
14	New	«Периметр: геометрия войны»
15	–9	FIFA 2005
16	–9	«Космические рейнджеры»
17	New	Wolfenstein: Enemy Territory
18	–2	Civilization
19	–1	«Блицкриг»
20	–9	Diablo II + add-ons

ЕСЛИ ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ ВЫБИРАТЬ ЛИНИЮ ПОВЕДЕНИЯ, КАКИМ ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ БЫТЬ?



По материалам сайта dtf.ru

ВЫШЕДШИЕ ФИЛЬМЫ

- Aliens vs. Predator
- Battletech
- Dark Evolution
- Double Dragon
- Dungeons and Dragons
- Final Fantasy: Spirits Within
- House of the Dead
- Mortal Kombat
- Mortal Kombat: Annihilation
- Mortal Kombat: Domination
- Resident Evil
- Resident Evil: Apocalypse
- Street Fighter
- Super Mario Bros.
- Lara Croft: Tomb Raider
- Lara Croft: Tomb Raider The Cradle of Life
- Wing Commander

И экранизация всей страны

Сергей Галёнкин

Игровая индустрия из бедного родственника, который собирает крохи с барского стола Голливуда, постепенно превращается в главного поставщика идей и персонажей для киношников. Последние несколько лет продажи видеоигр приносят больше денег, чем прокат фильмов, поэтому постепенно положение меняется. Недалек тот час, когда ведущие кинокомпании будут драться за право выпустить spin-off по мотивам очередного Half-Life, как это сейчас происходит с играми по фильмам. Вспомните, ведь раньше и кино воспринималось как «театр для бедных», которые не могли посетить представление с живыми актерами.

Классический переход количественных изменений в качественные. Чурающиеся общества одинокие игроманы в очках выросли и, как ни странно, стали модными. Целое поколение молодых людей не смотрит телевизор, не читает газет и редко посещает кинотеатры. Голливуд не намерен упускать огромную аудиторию, которая прилипла к своим мышкам и геймпадам. А что заставит их потратить свои кровные на билет в кино? Например, возможность увидеть живую Лару Крофт.

Учтите, что и среди киношников очень много любителей игр, воспринимающих интерактивные развлечения не как удел маленьких детей, а в качестве достойной забавы для взрослых и хорошего источника персонажей, идей и сюжетов для кино.

Предтечи

Игры появились на большом экране еще до того, как стали популярны. Уже в начале 80-х Голливуд почувствовал потенциал игроков как киноаудитории, однако за неимением действительно массовых игр киношникам пришлось изобретать свои, фиктивные. И первым кановоплощением виртуальности стал знаменитый диснеевский TRON

в 1982-м. Принудительно оцифрованный программист Флинн вместе с программой под названием Tron боролся против процессора со странным именем Master Control. Фильм провалился. Детям визуальный ряд казался слишком психоделическим, родителям были неинтересны приключения виртуальных героев, а программисты так и вовсе надрывали животики, цитируя друг другу отдельные перлы сценаристов, не знакомых с особенностями устройства компьютеров.

Но начало было положено.

Следующий, 1983 год стал весьма урожайным на фильмы, создание которых было вдохновлено играми. Сначала появился сборник историй в духе «Баек из склепа»: Nightmares. Один из эпизодов Bishop of Battle с Эмилио Эстевезом в главной роли повествовал о парне, попавшем внутрь аркадной видеоигры, – очень страшно, очень. Даже для телевизионного сериала это было слишком глупо. Впрочем, Joysticks, последовавший затем, по степени идиотизма на квадратный сантиметр целлулоида переплюнул даже его. Классическая молодежная комедия с обнаженной натурой, сортирными шутками и залом игровых автоматов в качестве приманки для геймеров. Зато War Games, вышедший в том же злополучном году, реабилитировал идею. В сценарии рассказывалась история мальчика, который подключился к компьютеру Министерства обороны США и едва не развязал третью мировую войну, потому что принял его за игровой сервер. Отличная игра молодого Мэтью Бродерика, прекрасные диалоги и, как ни странно для «фильма об играх», пугающий реализм. И критики, и зрители по достоинству оценили картину. Стоит отметить, что на самом деле War Games больше внимания уделяет бессмысленности войны, чем собственно компьютерным развлечениям.

В 1984 г., на закате первой эпохи игромании в кино, вышли две сравнительно неудачные ленты, которые убедили Голливуд в том, что время игр еще не настало. Самой забавной из них был The Last Starfighter, в котором высказывалась интересная теория о происхождении космических симуляторов. Мол, они заброшены на нашу планету инопланетянами с целью отбора среди земных детей наиболее талантливых потенциальных пилотов, которые смогут защитить Галактику от вторжения. В Cloak and Dagger картридж с игрой содержит закодированные чертежи секретного истребителя, и главный герой должен набрать определенное количество очков, чтобы их увидеть. Прекрасное оправдание своей страсти к видеоиграм, не так ли?



Новая эра начинается

До 1993 г. в данном жанре продолжалось определенное затишье. Выход The Wizard в 1989-м не изменил ровным счетом ничего: посредственный фильм, который коллекционеры ценят исключительно за обилие в нем классических игр Nintendo. Второе рождение «игрофильмов» началось с появления на больших экранах Super Mario Bros. Забавная версия приключений братьев Марио, обильно приправленная шутками по поводу видеоразвлечений (чего стоит только предложение сделать игру Supa Kupa Cousins) и неплохой по тем временам компьютерной графикой. Впрочем, зрители приняли экранизацию творения Сигеру Миямото достаточно холодно, ведь от оригинала в ней осталась только парочка сантехников итальянского происхождения. Double Dragon, который вышел в следующем году, повезло еще меньше. Казалось бы, снять плохой боевик с восточными единоборствами, имея в актерах Марка Дакаскоса, достаточно сложно, но создателям это удалось. Невероятно скучные сцены поединков, наивный до идиотизма сюжет и отвратительная актерская работа похоронили картину заживо. Забавно, но Street Fighter (тоже 1994 г.) с Жаном-Клодом Ван Даммом и Кайли Миноуг имел абсолютно те же недостатки – похоже, что режиссеры обеих лент рассчитывали выехать исключительно на популярных торговых марках.

К счастью для нас, в 1995 г. на экранах появился Mortal Kombat, первое действительно удачное превращение игры в фильм. Положа руку на сердце, нужно заметить: Пол Андерсон сделал довольно посредственное кино, не слишком зрелищное и достаточно глупое. Но на фоне Double Dragon и Street Fighter лента выглядела буквально как «Список Шиндлера» в сравнении с «Американским пирогом». Возможно, такой «контрастный душ» из двух картин и обеспечил впечатляющие сборы Mortal Kombat.

Наше время

Последние фильмы на основе игровых лицензий оказались достаточно успешными: триумфальное шествие Лары Крофт, невероятный успех Resident Evil, даже Alien vs. Predator с лихвой окупился в прокате. Вы будете смеяться, но House of the Dead, который надолго оккупировал 29-е место в списке самых худших картин, собрал достаточно денег, чтобы Уве Болл осторожно заговорил о продолжении.

В самом ближайшем будущем на экранах появится не меньше десятка лент, основанных на компьютерных и видеоиграх, и они, скорее всего, окажутся весьма успешными в финансовом плане. Плохо это или хорошо, но Голливуд, кажется, нашел рецепт идеального фильма по игролицензии и намерен его нещадно эксплуатировать. Способ приготовления прост: удачное название, запоминающиеся главные герои, максимальное соответствие атмосферы фильма оригиналу и, главное, свой, независимый сценарий «по мотивам», не имеющий никакого отношения к тому графоманству, которое в видеоиграх выдают за сюжет.

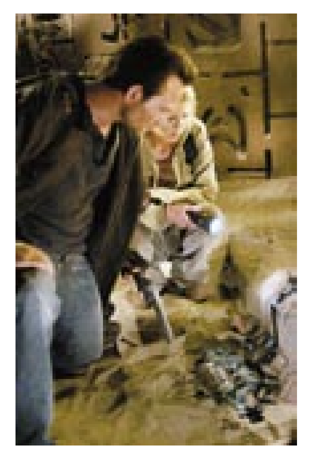
ВЫШЕДШИЕ АНИМАЦИОННЫЕ ФИЛЬМЫ

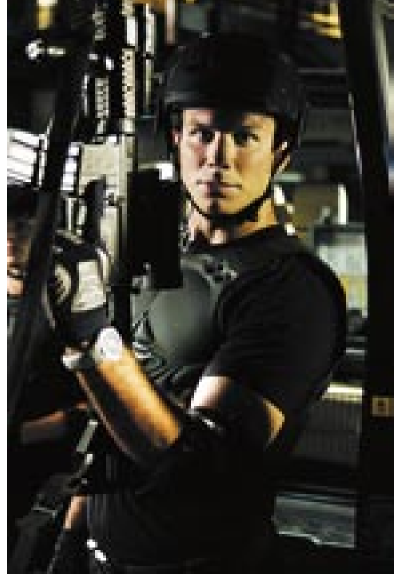
- Battle Arena Toshinden
- Digimon
- Fatal Fury: One Two Punch
- Fatal Fury 2: The New Battle
- Final Fantasy: Legend of the Crystals
- High Gear
- Pac-Man Family
- Panzer Dragoon
- Pokemon
- Samurai Shodown
- Sin
- Sonic the Hedgehog
- Street Fighter II
- Tekken

ПЛАНИРУЮТСЯ ТАКЖЕ

- Alice
- American McGee's Oz
- Area 51
- City of the Dead
- Crazy Taxi
- Darkwatch
- Death Jr.
- Deus Ex
- Devil May Cry
- Diablo
- DOA: The Movie
- Driver
- Duke Nukem: The Movie
- Eternal Darkness
- Far Cry
- Fear & Respect
- Fear Effect
- The Getaway
- Grand Theft Auto
- Half-Life
- Hitman
- Hunter: The Reckoning
- Max Payne
- MechWarrior
- Metroid
- Nightmare Creatures
- Onimusha
- Pac-Man
- Psi-Ops
- Return to Castle Wolfenstein
- Soul Calibur
- Tekken
- Vampire: The Requiem

Alone in the Dark





Web-сайт www.alone-in-the-dark.com
В ролях Кристиан Слейтер, Тара Рейд, Стефен Дорф, Уилл Сандерсон
Режиссер Уве Болл
Сценарий Майкл Роэш, Питер Ширер, Элан Мастай
Дата выхода очень скоро

Эта картина выходит, пожалуй, раньше других, хотя информации о ней толком нет. В режиссерском кресле снова любимец трэшеров Уве Болл, так что ничего хорошего ждать не приходится. Оригинальный игровой сериал Alone in the Dark был построен на приключениях детектива (или нескольких) внутри старинного особняка, битком набитого привидениями. В фильме речь пойдет о древних цивилизациях, археологах и, разумеется, оживших мертвецах. Западные кинокритики, успевшие посмотреть ленту, в один голос назвали ее «худшим фильмом всех времен». Что ж, неплохая реклама.

DOOM



Web-сайт нет
В ролях Дуэйн «Скала» Джонсон, Карл Урбан, Розамунд Пайк
Режиссер Анджей Бартковяк
Сценарий Дэйв Каллахан
Дата выхода 5 августа 2005 г.

Права на экранизацию DOOM переходили от студии к студии, пока ими не завладела Warner Bros. В отличие от предыдущих владельцев, WB сразу же взяла быка за рога: режиссер имеется, актеры набраны, сценарий готов, и съемки вот-вот начнутся. Разумеется, от игры в итоге остались только название да общая фабула: морпех борется с демонами на космической научной базе. Даже Марс из ленты убрали – мол, «слишком неправдоподобно». Зато живых людей будет гораздо больше, появятся романтические отношения и друзья-товарищи. Дата выхода фильма назначена очень точно: говорят, чтобы успеть к официальному дополнению.

BloodRayne



Web-сайт www.bloodrayne-themovie.com
В ролях Кристанна Локен, Бэн Кингсли, Майкл Мэдсен, Удо Кьер
Режиссер Уве Болл
Сценарий Гуинивера Тернер
Дата выхода 2005 год

Неотразимая Кристанна Локен (прославилась ролью T-X в «Терминаторе-3») – самый, пожалуй, удачный выбор для воплощения Кровавой Рейн. Но опять на пути синефилов встает Уве Болл, проклятье современного кинематографа. Кстати, теперь врагом BloodRayne окажется мистическая группа, которая хочет править миром (в оригинале вампирша боролась с фашистами). Съемки фильма уже начались, и, честно говоря, первые кадры с площадки совершенно не радуют: натуральная «Живая мертвечина» получается.

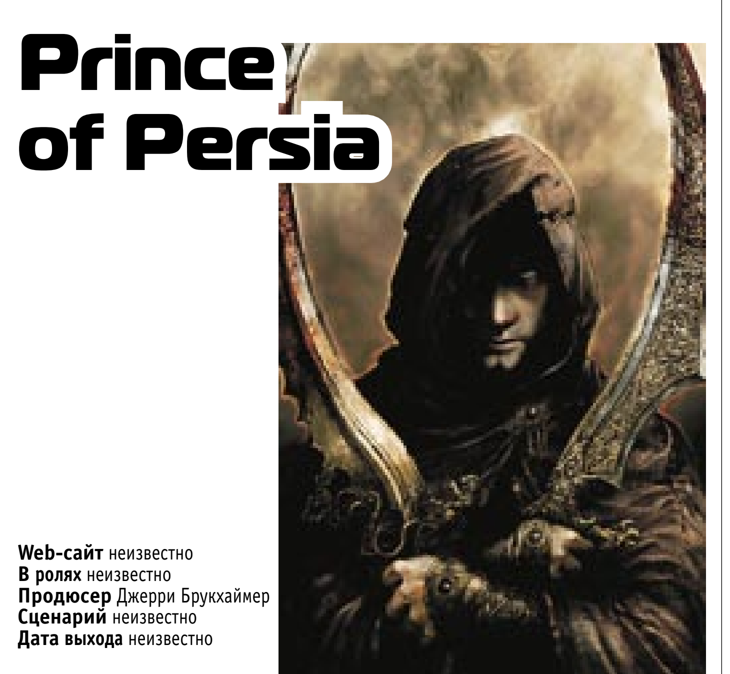
Fatal Frame



Web-сайт неизвестно
В ролях неизвестно
Режиссер неизвестно
Сценарий Роберт Фиволент, Марк Бринкер
Дата выхода неизвестно

С этой игрой Dreamworks повезло: в Fatal Frame есть все необходимое для удачного хоррор-фильма. Замечательный сюжет, гнетущая атмосфера, массовые убийства, пропавший брат, маленькая девочка с «полароидом» и призраки, которые проявляются только на снимках. Не зря сам Спилберг настоял на покупке прав на экранизацию и, говорят, внимательно следит за созданием ленты. Фанаты игры вовсю обсуждают, какую именно концовку выберут киношники для своего произведения: плохую или очень плохую. Будем надеяться, что в этот раз обойдется без приторного хеппи-энда.

Prince of Persia



Web-сайт неизвестно
В ролях неизвестно
Продюсер Джерри Брукхаймер
Сценарий неизвестно
Дата выхода неизвестно

После успеха «Пиратов карибского моря», которые были основаны на одноименном аттракционе в Disneyland, Джерри Брукхаймер решил, что сделать конфетку можно буквально из чего угодно. «Принц Персии» пока что находится на стадии написания сценария, но уже точно известно, что от игры останутся только сеттинг и главные герои. Авторы полностью переделывают сюжет, чтобы превратить аркадную игру в интересный и зрелищный фильм. Совершенно правильное решение. К сожалению, об актерском составе и сценаристе на данный момент ничего не известно. Даешь Джонни Деппа!

Silent Hill



Web-сайт неизвестно
В ролях неизвестно
Режиссер Кристоф Ганс
Сценарий Кристоф Ганс, Роджер Эйвери
Дата выхода 2006 г.

Воплотить на экране события, происходящие в мистическом городе Туманный Холм, взялся малоизвестный, но талантливый Кристоф Ганс. Синефилам он знаком по работе над «Плачущим убийцей» и «Братством Волка» – оба фильма были достаточно мрачными и стильными: именно то, что требуется от Silent Hill. Интересно, что сценарий создается на основе первой части игры. Впрочем, Роджер Эйвери сказал, что фильм не будет полностью повторять сюжет игры, авторы намерены придумать нечто оригинальное. Речь об актерах и дате выхода пока не идет.

Resident Evil: Afterlife

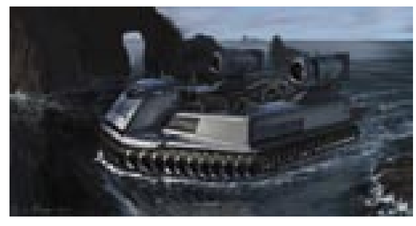
Web-сайт неизвестно
В ролях Мила Йовович
Режиссер Пол Андерсон
Сценарий Пол Андерсон
Дата выхода 2006 г.

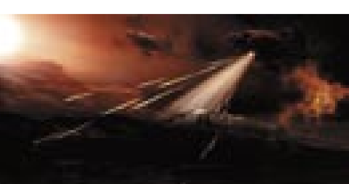


Пол Андерсон, отвечая на вопросы о третьей части фильма, сказал: «Я всегда думал о Resident Evil как о трилогии». Забавно, если вспомнить, что игра содержит гораздо больше эпизодов. Но, на наше счастье (или горе – как сказать), триквел неизбежен – второй фильм снова окупился в прокате, а Мила Йовович горит желанием продолжить истребление зомби. Андерсон утверждает, что в этот раз стоит ожидать окончательного завершения событий: что-то вроде послесловия к играм. Впрочем, он тут же предупредил, что мир RE богат и можно рассказать многое о событиях за пределами Racoon City.

Spy-Hunter







Web-сайт неизвестно
В ролях Дуэйн «Скала» Джонсон
Режиссер Джон Ву
Сценарий Зак Пенн, Майкл Брандт, Дерек Хаас, Марк Свифт, Демиан Шеннон
Дата выхода 2005 г.

Фильм о приключениях универсального транспортного средства (автомобиль/катер/самолет) – достаточно глупая затея, не так ли? Но когда за дело берется Джон Ву, стоит ожидать масштабного зрелища. Тем более что в главной роли заявлен Дуэйн «Скала» Джонсон, очень неплохой актер, что бы о нем ни говорили. Нас смущает только такое количество промежуточных сценариев, обычно ничего хорошего это не предвещает. Впрочем, авторы ранее работали над картинами «Люди Х-2», «Фредди против Джейсона» и «Двойной форсаж» – зрелищными, но совершенно бездумными. Таким же будет и Spy-Hunter.

Who's your daddy?

Сергей Галёнкин

ПАСПОРТ

World of WarCraft

Жанр MMORPG
Разработчик Blizzard
Издатель VU Games
Издатель в СНГ SoftClub
Web-сайт www.worldofwarcraft.com

Blizzard
Одна из самых знаменитых компаний делает самые лучшие в мире игры. Все (слышите, абсолютно все!) их проекты за последние десять лет занимают первые строчки хит-парадов и гарантированно получают все возможные награды от восхищенной прессы. И пусть многие сотрудники (вроде бессменного Ропера) давно покинули Blizzard, все равно она остается неоспоримым лидером в разработке RTS, а теперь и MMORPG.
Игры сериал WarCraft, сериал Diablo, StarCraft
Проекты StarCraft: Ghost, StarCraft 2, Diablo 3
Web-сайт www.blizzard.com



ФОРМУЛА ИГРЫ

1 000 000 эльфов, орков, людей, гоблинов + мир WarCraft = **World of WarCraft**

Многопользовательские ролевые игры до сих пор были уделом сравнительно небольшой группы безумцев, нескольких миллионов хардкорных игроков, готовых забросить реальную жизнь ради виртуальных приключений в несуществующем мире.

Действительно, известны ли вам MMORPG, в которые можно играть менее двадцати часов в неделю и при этом не чувствовать себя неполноценным рядом со школьниками, тратящими на это все свободное время? Теперь такая игра есть.

Blizzard с самого начала обещала, что в World of WarCraft занятие для себя найдут как хардкорные пользователи, так и те, кто пока не готов уволиться с работы ради перспективы почувствовать себя орком. Но оторваться действительно невозможно.

Выход WOW фактически ознаменовал начало новой эпохи MMORPG. Впрочем, примерно так же важны были практически все игры этой компании. Пытаться получить удовольствие от чего-то другого (мы об играх говорим, помните?) после того, как попробовал World of WarCraft, нельзя, как нельзя, скажем, кушать пирожки «с котятами» после пирожных тирамису. Sony Online Entertainment рапортует об убытках – хваленый Everquest 2 на фоне детища Blizzard смотрится гадким, неповоротливым, тупым утенком, из которого лебедь вряд ли вырастет.

Перво-наперво хотим предупредить самых маленьких наших читателей: WOW – игра онлайновая, и за доступ к ней компания требует ежемесячную мзду, впрочем, сравнительно небольшую – 13 евро. World of WarCraft не предназначена для однопользовательских забав, хотя народные умельцы уже научились запускать ее без подключения к Сети. Но это, знаете ли, примерно то же самое, что играть в баскетбол в гордом одиночестве: годится только для тренировок. Так что приготовьте свою кредитную карточку (можно обойтись и без нее, но тогда выйдет немного дороже) – и добро пожаловать в мир Азерота.

Классы, расы и профессии

Ролевая система World of WarCraft базируется на развитии навыков в процессе их использования. Если персонаж предпочитает стрелять из лука, то ему не стоит полагаться на меч или магию, которые он держит про запас. Аналогично работают и небоевые умения: алхимики набираются знаний, смешивая зелья, рыбаки – вылавливая рыбу, а шахтерам следует добывать полезные ископаемые.

Чтобы избежать повторения ситуаций а-ля Ultima Online, когда пользователи оставляли ботов трудиться вместо себя, в WOW ресурсы очень быстро исчерпываются. Вы можете сорвать цветок только один раз – после этого он вырастет на этом же месте ой как нескоро. Нет и дурацких тренажеров, возле которых кое-кто из игроков UO проводил дни напролет.

В игре существует девять классов, причем присутствуют расовые ограничения: так, орк не станет друидом, а из эльфов никогда не получатся маги. Это обеспечивает сразу два весомых преимущества: во-первых, небольшое число специализаций не запутывает новичков и позволяет разработчикам гораздо точнее настроить баланс сил, а во-вторых, полноценная группа приключенцев должна состоять из представителей разных рас: для выполнения высокоуровневых заданий придется обязательно подружиться с кем-то из соседних племен.

Приятно, что все классы прекрасно работают в коллективе. Здесь нет бесполезных изгоев вроде adventurer в Anarchy Online. С другой стороны, те же священники в одиночку живут очень недолго. Впрочем, спрос на этих специалистов традиционно велик, потому что, как и в других играх, любой группе обязательно требуется грамотный целитель.

На первых нескольких уровнях World of WarCraft напоминает, как ни странно, Diablo – упрощенная боевая и ролевая система, в чем-то похожий интерфейс, довольно быстрое развитие персонажа. Однако чем дальше, тем больше возможностей открывается для настройки героя, поэтому сложно встретить двух одинаковых паладинов или магов тридцатого, скажем, уровня.

Помимо военной специальности, каждый житель Азерота может освоить две мирные профессии. Список велик, всего имеется двенадцать занятий: от сбора трав до изготовления оружия. Разумеется, священник-оружейник или паладин-портной выглядит нелепо, поэтому чаще всего игроки выбирают профессию в дополнение к боевому классу: воины делают оружие и броню, маги варят напитки, а охотники скорняжничают. Как правило, одна мирная специализация поддерживается другой: для приготовления пищи полезно предварительно наловить рыбки, а для шитья кожаной одежды – добыть эту самую кожу.

Торговля и обмен

Очень скоро обнаруживается, что каждый персонаж производит изделий гораздо больше, чем способен потребить. Например, уже к пятнадцатому уровню моя эльфийка настолько увлеклась смеши-

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучше не бывает

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Дизайн; ролевая система; продуманный мир; система квестов

– Нет



РАСЫ АЛЬЯНСА

Люди

Своеобразный «эталон» для других рас, люди хороши во многих профессиях, отлично управляются с мечами, умеют обнаруживать скрывающихся врагов и прекрасные дипломаты. Они способны стать воинами, паладинами, магами, священниками, колдунами и ворами.

Ночные эльфы

Когда-то они были бессмертными, но теперь вынуждены бороться за выживание наравне с остальными. Скрытные, могут легко прятаться в тени, как правило, избегают представителей других, даже дружественных, рас. Доступные классы: воины, воры, охотники, священники и друиды.

Гномы

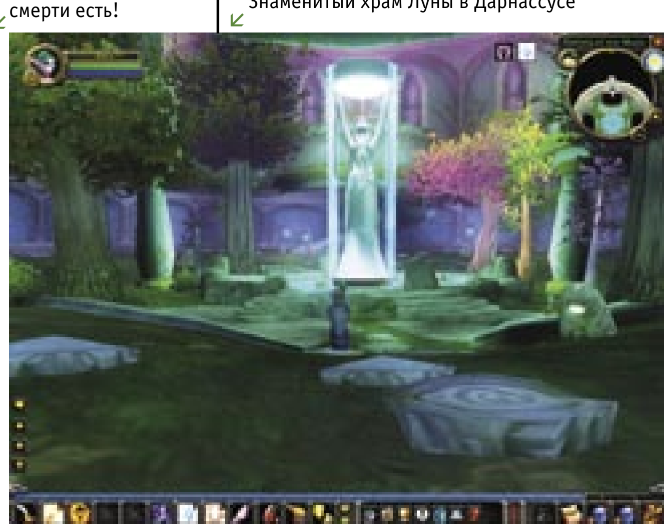
Они же «дворфы». Несмотря на свои размеры, невероятно сильны. Специализируются на огнестрельном оружии, легко находят сокровища где угодно, способны временно активировать устойчивость к ядам. Могут стать воинами, паладинами, охотниками, священниками и ворами.

Карлики

Хилые бойцы, однако обладают недюжинным интеллектом и довольно ловки: могут вырваться из любых магических оков. Отличные инженеры, умеют изготавливать весьма сложные устройства. Способны быть воинами, колдунами, магами и ворами.



Жизнь после смерти есть!



Знаменитый храм Луны в Дарнассусе

РАСЫ ОРДЫ

Орки

Освобождение от Пылающего Легиона не сделало орков добрее или человечнее. Прекрасно управляются с топорами, их домашние животные более послушны, чем у других рас. Могут стать воинами, ворами, охотниками, колдунами и шаманами.

Тролли

Ловкие и быстрые, они прирожденные охотники и воры. Довольно живучи, быстрее восстанавливают здоровье, а в случае опасности обращаются в берсерков. Предпочитают использовать метательное оружие. Способны стать шаманами, воинами, ворами, охотниками, магами и священниками.

Таурены

Одна из самых малоизвестных рас – Таурены впервые появились только в WarCraft III. Невероятно сильны, что, впрочем, сочетается с некоторой неповоротливостью и глупостью. Знатоки трав, отличные алхимики. Доступные классы: воины, друиды, шаманы, охотники.

Нежить

Довольно большая группа живых мертвецов перестала подчиняться Королю Личей и действует под командованием Сильваны, бывшей Ночной Эльфийки. Их невозможно запугать, усыпить или очаровать, они пожирают трупы и дышат под водой. Могут быть магами, священниками, ворами, колдунами и воинами.

Грифоном или кораблем? Можно и вплавь



ванием зелий, что их просто некуда было складывать. И тут в дело вступает развитая система торговли между игроками. Возможностей масса: от банального обмена «ты – мне, я – тебе» до торговли наложенным платежом и аукционов. Последние, кстати, организованы в духе ebay, что обеспечивает приемлемые цены и позволяет всем мастеровым следить за ситуацией на рынке, чтобы не попасть впросак и не продешевить.

Этому способствуют и достаточно жесткие ограничения на применение предметов: охотники не носят брони, воины не пользуются посохами, а друид никогда не возьмет в руки холодное оружие. Следовательно, рано или поздно у вас накопится уйма хороших вещичек, которые жалко выбросить. Разумеется, можно сдать их ближайшему NPC-торговцу, но лучше сбыть на аукционе – так куда выгоднее.

Кстати, денежная система WOW базируется на трех типах монет: золотые, серебряные и медные. Курс 1 к 100, так что золотой грош стоит 10 000 медяков. Таким образом, не накапливаются огромные суммы в несколько миллионов кредитов, что запутывало игроков в других MMORPG.

Интересно реализованы и так называемые «привязанные» предметы. Каждой вещице соответствует один из нескольких уровней этой самой «привязанности». В простейшем случае сбыть ее получится, только если вы ни разу ею не пользовались – поэтому высокоуровневые игроки не демпингуют, распродавая одежки «с барского плеча». Самые мощные предметы могут и вовсе навсегда «привязаться» к персонажу, так что ему останется либо применять их, либо уничтожить. К счастью, о таком обычно предупреждают заранее.

Задания

Система квестов в World of WarCraft, впрочем, как и все остальное, продумана очень хорошо. Так, здесь нет генератора случайных заданий, как это бывает в других играх. Абсолютно все миссии написаны в строгом соответствии с сюжетом. Выполнение одного несложного поручения часто ведет к появлению другого, более тяжелого, но и оплачиваемого должным образом. Попадаются и многоэтапные квесты, чего стоит только знаменитый гном, пытающийся телефонизировать Азерот!

Чтобы получить задание, не надо бегать и опрашивать всех встречных: над головой персонажа, готового поделиться с вами своими бедами и проблемами, горит большой желтый восклицательный знак. Как только вы беретесь ему помочь, знак меняется на серый вопросительный, а после выполнения миссии становится желтым.

Интересно также решено распределение заданий в группе. Если вы встретились с друзьями возле какого-нибудь подземелья, то вам не нужно бежать назад в город, чтобы получить такое же поручение, – другие игроки вполне могут с вами поделиться. Очень полезно, ведь завершение заданий в World of WarCraft щедро вознаграждается.

Коллективная игра

Разумеется, каждая MMORPG в первую очередь интересна возможностью взаимодействия с другими пользователями. И в World of WarCraft это реализовано просто идеально.

Начнем с банального выбора: хотите ли вы мирно истреблять монстров в веселой компании друзей или предпочитаете срезать длинные уши с каждого встречного? Это решается еще на этапе выбора сервера для игры. Более того, если вас всегда раздражали идиоты с именами C001h4x0r или Terminator, обсуждающие в общем канале выборы президента США, – к вашим услугам специальные Role-Playing (RP) шарды. Здесь строгие админы следят за регистрацией новых персонажей, разговорами и даже поведением граждан Азерота. Любые действия «вне образа» жестко пресекаются. Хардкор.

Все игроки вольны объединяться в группы (до шести существ) с одним небольшим ограничением – расы Альянса никогда не сотрудничают с представителями Орды. Традиционно группу (или партию, как их здесь называют) ведет лидер, обладающий правом приглашать и изгонять участников, а также менять систему распределения трофеев. С этим, кстати, все в полном порядке: обычно тела противников разрешено обыскивать по очереди, а ценные предметы разыгрываются между желающими. Существует также режим Need before Greed, когда каждая полезная вещица достанется только тому, кто сумеет ею воспользоваться. Например, священникам не попадут в руки слишком тяжелые для них мечи, а воин не будет носиться с ненужной туникой.



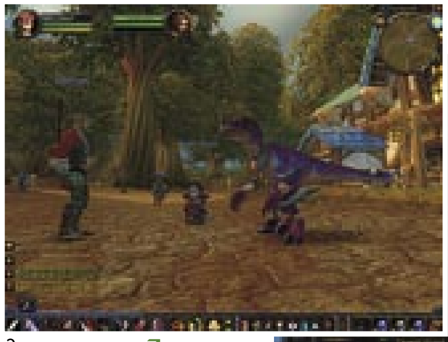
Эльфы любят ездить в Ironforge за покупками

Слева изображен тот самый Ancient of War

В ожидании десанта орков эльфы развлекаются дуэлями

Другие MMOG

Saga of Ryzom **ДПК 6/2004**
Lineage 2: The Chaotic Chronicle **ДПК 4/2004**



Это не монстр, это ручной зверек



Интерфейс игры слегка напоминает Diablo

Поскольку высокоуровневые квесты традиционно расположены на труднодоступных территориях, а то и вовсе глубоко в тылу противника, группы следует объединять в отряды (до сорока персонажей в каждом). Проникновение на чужие земли чревато большими неприятностями. Все расы говорят на своих языках, и орки просто не способны понять речь эльфов. Поэтому стычки представителей Альянса и Орды происходят очень часто, а пограничные города постоянно подвергаются атакам.

А для любителей действительно глобальных сражений с участием нескольких сотен игроков с каждой стороны в недрах Blizzard сейчас куется дополнение Battlegrounds, которое порадует поклонников буквально этим летом.

Жизнь и смерть

Система наказания за смерть в World of WarCraft достаточно интересна. Вместо потери очков опыта игроку предлагается пробежать в облике призрака от места воскрешения (они разбросаны по всему Азероту) до места гибели. Как правило, это занимает две-три минуты: достаточно, чтобы сделать смерть неприятной, но не раздражать пользователей. Кстати, призраки тоже могут быть атакованы, хотя случается это очень редко.

Впрочем, всегда есть другие варианты. Во-первых, воскреснуть сразу же, но при этом вся броня и оружие получат 25% повреждений, а ваши базовые характеристики будут снижены еще в течение нескольких минут. А во-вторых, любой священник мгновенно оживит павших, но только в том случае, если его никто не атакует. Еще одна причина всегда брать с собой целителя.

Выйти из World of WarCraft можно в любой момент, но персонаж останется стоять на месте еще традиционные тридцать секунд. Если вы решили отключиться недалеко от монстров, это чревато преждевременной смертью. Поэтому игра поощряет тех, кто закрывает программу в тавернах, дополнительным бонусом к очкам опыта (его, разумеется, нужно будет еще отработать).

Мир и перемещение

Blizzard проделала поистине титаническую работу, воплотив в World of WarCraft оба континента Азерота с потрясающей детализацией. Если в других играх пустынные ландшафты выглядят так, словно их делали методом copy-paste, то здесь буквально каждый кустик и кочка расставлялись вручную. Нет двух одинаковых лесов, похожих деревень или шаблонных зданий. Все уникально, как в жизни. Поклонники сериала WarCraft будут в восторге – в WOW присутствуют все овеянные легендами территории и города. Я, например, всегда мечтал побывать на родине эльфов, в Тельдрассиле. Это гигантское дерево, которое растет прямо из моря. Многие путешественники прибывают сюда из самых дальних уголков Азерота, чтобы полюбоваться на Дарнассус, столицу лесного народа. А чего стоит Айронфорж, главный город гномов, выстроенный прямо внутри скалы! Признаюсь честно, я потратил уйму времени только ради удовольствия своими глазами увидеть описанные в играх WarCraft места.

Мир огромен – чтобы пересечь Калимдор на своих двоих, понадобится не один час. Поэтому WOW обладает продуманной транспортной системой: от кораблей и грифонов вплоть до механических ездовых цыплят и метро! А высокоуровневые персонажи могут обзавестись ездовыми животными, уникальными для каждой расы.

Графика и звук

Если мерить все килополигонами на квадратный сантиметр, то World of WarCraft нельзя причислить к лидерам. Blizzard всегда стремилась охватить максимальную аудиторию, поэтому системные требования весьма демократичны: игра отлично чувствует себя даже на слабых по современным меркам машинах. Но посмотрите на прилагающиеся скриншоты – WOW определенно самая красивая из существующих MMORPG. Перед этим я месяц играл в высокотехнологичный Everquest 2 (тормозит на всем, что мы ему давали, а у нас, поверьте, весьма мощное железо), и World of WarCraft делает его буквально одной левой. У Blizzard, несмотря на некоторые кадровые перестановки, все еще самые лучшие дизайнеры в мире.

Не уступает и звуковое оформление. Музыка идеальна. Для каждой местности подобраны свои треки, которые отлично дополняют работу художников. Звуковые эффекты также прекрасны, а в актрис, озвучивавших эльфиек, заочно влюблена почти вся мужская половина пользователей WOW.

Резюмируем. У Blizzard снова получилась самая лучшая игра в жанре. Как ни один клон Diablo не сравнится с оригиналом, ни одна RTS даже близко не смогла подобраться к WarCraft и StarCraft, так и абсолютно все MMORPG меркнут по сравнению с World of WarCraft. Шедевр.

GameПрофи 2005

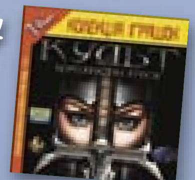
Вы считаете себя знатоком компьютерных игр? Докажите!

Вопросы 2-го тура



1 True Crime: Streets of LA

На какой улице Лос-Анджелеса расположен Convention Center, в котором традиционно проходят игровые выставки E3?



2 «Блицкриг: Восточный фронт»

Назовите два плацдарма, с которых были нанесены основные удары советских войск во время Киевской наступательной операции 1943 года.

3 «Карибский кризис»

Каких наград была удостоена компания G5 Software, разработчик игры «Карибский кризис», на конференциях КРИ?

4 «Культ: Королевство Ереси»

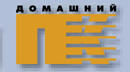
В какой недавно выпущенной фирмой «1С» ролевой игре вы тоже выступаете в роли инквизитора?



5 «Скуби-Ду и Призрак рыцаря»

Назовите актеров, сыгравших в двух кинокартинах о Скуби-Ду членов команды Mystery Inc.

1С Мультимедиа



Присылайте ответы с темой сообщения «GameПрофи» электронной почтой по адресу gameprofi@itc.ua до **15 марта 2005 г.** Не забудьте указать в письме свои фамилию, имя, отчество, а также точный почтовый адрес.

За правильный ответ на каждый из пяти вопросов участник получает 5 очков. Бонусные очки начисляются за первый пришедший в редакцию полностью правильный ответ на все вопросы (5 очков) и за самый полный и развернутый ответ (5 очков).

10 дисков с играми «1С:Мультимедиа» разыгрываются случайным образом среди всех читателей, правильно ответивших на все 5 вопросов тура. Крутой геймерский ПК Advantis 6L LE от «Квазар-Микро» в июле получит участник, набравший максимальное количество баллов по итогам пяти туров (январь–июнь).

Правильные ответы на вопросы 1-го тура

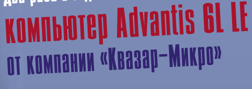
1. Краснодар **2.** 17 июля 1942 г. – 2 февраля 1943 г. **3.** Кампанией за СССР **4.** Rage of Mages 2: Necromancer, Monolith **5.** Зарина, Джамиля, Гюзель, Саида, Хафиза, Зухра, Лейла, Зульфия, Гюльчатай



Награды для знатоков игр

Каждый месяц – 10 хитовых игр от «1С:Мультимедиа»

Два раза в год – компьютер Advantis 6L LE от компании «Квазар-Микро»





www.kvazar-micro.com

КВАЗАР-Микро



Профессия – супергерой, или Фестиваль городского беспредела

Александр Птица

ПАСПОРТ

City of Heroes

Жанр MMORPG
Разработчик Cryptic Studios
Издатель NCsoft
Web-сайт www.cityofheroes.com

Cryptic Studios
Независимая студия, основанная в 2000 г., сразу же замахнулась на такой масштабный и амбициозный проект, как массовая многопользовательская онлайновая игра City of Heroes. В этом начинании ее поддержал лидер данного сектора игрового рынка, корейский издатель NCsoft. Дебют оказался удачным: несколько недель кряду новинка удерживала первое место в американском списке бестселлеров.

Игры нет
Проекты City of Villains
Web-сайт www.crypticstudios.com

Редакция «Домашнего ПК» не желает выходить из Матрицы. Впереди – научная фантастика с войнами кланов и могущественной корпорации, позади – великолепие фэнтезийного арта и дизайна с эльфами и орками. Перед моими глазами стол Шму Хадрона, который, не предавая свою первую массово-онлайновую любовь, временами покидает сей мир и растворяется на просторах Руби-Ка. За моей спиной восседает Сегал, оттуда раздаются охи и ахи, восторженные возгласы – все ясно, наш человек принимает участие в бета-тестировании европейской версии World of WarCraft. На мою же долю выпали приключения совсем иного рода.

Фэнтези и sci-fi отныне (но скорее всего временно) отправляются на свалку истории. Этими словами я никоим образом не желаю обидеть упомянутые сеттинги и игры, в которых они используются. Однако у меня появилась новая страсть – комиксы, супергерои, суперзлодеи, городские сплетни, легенды и разборки. Не в Бронксе, не в Маленьком Токио или Чайнатауне. Мой город зовется Парагон Сити. Думаю прожить в нем долгую и счастливую жизнь, полную опасных приключений, адреналинового раша и простого супергеройско-человеческого общения с многочисленными друзьями, сплошь супергероями, такими же, как и я сам.

Иначе быть не может, ибо местом действия игры City of Heroes является именно Парагон Сити. На первый взгляд это обычный мегаполис с небоскребами и супермаркетами, парками и монорельсовой дорогой, складами и канализационными трубами, толпами жителей, спешащих по своим делам, и уличными разборками местного хулиганья. Но на самом деле как раз здесь и проходит линия фронта вечной войны добра со злом, порядка с хаосом, света с тьмой. А на ее переднем крае – десятки тысяч уникальных личностей, обладающих такими способностями, что простым

смертным и не снились, – истинные супергерои, каждый из которых достоин своего именного комикса.

Смею доложить почтенной публике, что вторую половину января сего года ваш покорный слуга фактически жил не в Киеве, а в Парагон Сити, где во время финального бета-тестирования европейской версии City of Heroes (официально игра поступила в продажу в Европе 4 февраля) экспериментировал с различными подходами к решению проблемы борьбы с теми, кто «кое-где у нас порой честно жить не хочет».

А выбор оказался действительно очень широким. Несмотря на то что геройских архетипов (что-то вроде классов или профессий персонажей в традиционных RPG) насчитывается всего лишь пять, возможностей, так сказать, персонификации их характеров и определения стиля действий просто не счесть. Впрочем, далее вы в этом сами убедитесь, ведь сейчас мы поведем речь о крайне важном моменте любой RPG, в том числе и массовой онлайновой, – создании персонажа.

Итак, прежде всего вы должны определиться с архетипом (Archetype) и происхождением (Origin) героя. Создатели игры решили, что причин для появления у отдельного индивида сверхспособностей может быть пять; естественные (Natural), технологические (Technology), научные (Science), магические (Magic) и наконец, генетические (Mutation). В зависимости от происхождения персонаж будет иметь доступ в те или иные торговые точки, где продаются так называемые «улучшения» (Enhancements), о которых мы поговорим чуть позже. Кроме того, по крайней мере в начале игры в соответствии с ним формируется «личный сюжет» для вашего героя, поскольку его первые контакты в Парагон Сити с NPC, выдающими квесты, определяются именно этим фактором. Вместе с тем происхождение не является препятствием для получения персонажем любых из сверхспособностей, доступных на том или ином этапе игры.

Архетипы заслуживают более подробного рассмотрения. Все они характеризуются одинаковой структурой – содержат блоки первичных и вторичных (специфических для данного класса) способностей, а также имеют общий пул, доступ к которому открывается после достижения героем определенного уровня. Первичные и вторичные способности персонажей разделены на несколько подтипов, причем каждый герой должен выбрать себе какой-то определенный подтип своего архетипа и дальше на протяжении игры имеет право осваивать открывающиеся новые суперсилы только из него.

Я попытался сопоставить архетипы с некоторыми хорошо известными вам классами RPG и на основании собственного игрового опыта (поскольку завел себе несколько персонажей всех архетипов и испытал в полевых условиях каждого из них) пришел к следующим выводам.

Итак, **Blaster**. В бою предпочитает действовать с дальней дистанции, защитный потенциал невелик. Этот характер напоминает мне эдакого лучника/рейнджера.

Scrapper. Его стихия – ближний бой (melee), обладает неплохо сбалансированными способностями к атаке и обороне.

Defender. Ясное дело, защитник. Незаменимый персонаж для командной игры. Бои ему удаются не особенно хорошо, зато лечить друзей, усиливать их атакующие способности и ослаблять врагов он дока. Ну чем не Priest или Cleric.

Controller. специалист по манипулированию действиями и состояниями противника. Однако он не слишком хорошо защищен от атак противников, не находящихся под его контролем. Во время беты из своих пяти героев я больше всего внимания уделил как раз контроллеру, добравшись этим персонажем до 16 уровня. Как по мне, по стилю и характеру своей деятельности он ближе всего к магу.

И наконец, **Tanker**. Могучий боец, защита на высшем уровне, стиль жизни – «вызываю огонь на себя». Что ж, танк – он и в Африке танк.

Когда выбор сделан, начинается кропотливая работа имиджмейкера. Ведь внешность для супергероя – это суперсвятое дело. Возможно, вы помните мои охи и ахи по поводу системы создания персонажа в Star Wars Galaxies. Так вот, по сравнению с City of Heroes тот «конструктор» кажется творением ученика начальной школы. Множество костюмов и их элементов, разнообразие расцветок, вариаций телосложения героя и т. п. Хотя по условиям, изложенным в EULA, запрещается создавать персонажей, похожих на реально существующих и защищенных лицензиями бэт-



Перед серьезным боем можно и газетку почитать

НЕКОТОРЫЕ ВЕХИ ИЗ ИСТОРИИ ПАРАГОН СИТИ

1823 г. Объединение окрестных территорий вокруг поселка Смитпорт и рождение города

1861 г. В Парагон Сити размещаются основные армейские склады во время гражданской войны

1929 г. Крах на биржах. В городе доминируют преступные группировки

1932 г. Великие супергерои The Statesman, The Dark Watcher и Maiden Justice организовывают первый альянс героев – Freedom Phalanx

1941 г. Атаки «Оси» на Перл-Харбор и Парагон Сити

1942 г. Парагон Сити становится тренировочным центром по подготовке солдат со сверхспособностями

1944 г. Супергерои принимают участие в D-Day

1953 г. Freedom Phalanx – первая группа супергероев, признанная легальной

1960 г. Разведоперации с использованием супергероев входят в общепринятую практику

1981 г. Back Alley Brawler объявил войну наркотикам на улицах Парагон Сити

2000 г. ООН создала специальный комитет по сверхчеловеческим способностям



Рейв-пати на верхотуре. Дарю всем +44 здоровья!



PsychoBirdie: «Я сражаюсь за свободу, закон и порядок!»

менов, суперменов, кэтвуменов, халков и пр., народ вовсю занялся творчеством, и сейчас по улицам Парагон Сити носятся Лю Канги и Рэйдены из Мортал Комбата и другие до боли знакомые «знаковые» фигуры.

И теперь как раз есть смысл сказать об одном нюансе, который кардинально отличает City of Heroes от других ролевых игр. Обычно по тому, как выглядит персонаж, вы сразу можете определить его характер или расу. Здесь же работает формула «внешность обманчива». За фасадом мускулистого человека-горы телосложения Халка может скрываться доброе сердце лекаря-дефендера, а у крохотной девчонки в коротенькой юбчонке во время битвы вырастают когти, которым позавидовал бы знаменитый X-Man Россомаха. И таких примеров не счесть. Вывод – сила героя определяется его внутренним миром, а костюмчик и другие элементы «экстерьера» – это чистейшей воды нарциссизм и эксгибиционизм.

Отличие номер два: вам не придется обыскивать трупики поверженных врагов и/или бочки, сундуки, ящики в поисках «лута». Все, что вы может получить в процессе битв (и не только битв), сваливается как бы само собой. И за что же приходится сражаться? Перво-наперво, как и положено, опыт. Далее типа денежка, но денежка особая. Валютная единица в Парагон Сити носит интересное название Influence (что значит «влияние»).

Еще к статье «приход» можно отнести так называемые Inspirations (вдохновения) и Enhancements (улучшения, расширения). Последние, как и водится, вставляются в специальные слоты, которыми оснащены линейки сверхспособностей, таким образом модифицируя их (например, увеличивают Damage атакам, повышают скорость полета или высоту прыжка и т. п.). «Вдохновения» же предназначены для одноразового употребления и по характеру своего действия напоминают пузырьки с маной или здоровьем.

Система прокачки персонажа крайне проста. Достигнув определенного уровня, герой обязан явиться к одному из специальных NPC (в районе Atlas Park это очаровательная Ms. Liberty) и доложить о своих достижениях. В обмен он получает либо пополнение списка возможных для использования суперспособностей, либо дополнительные слоты для Enhancements, либо что-то еще.

Чем же заняться нормальному герою в большом городе? Есть два пути. Один из них – свободное патрулирование улиц, площадей, а в особенности задворок и даже крыш в поисках мишеней для вершения строгого, но справедливого суда. Но это не столь интересно. Потому стоит пообщаться с контактными лицами, у которых всегда найдется конкретная задача-квест. Естественно, на первых порах подобные поручения не слишком сложны – ликвидировать десяток негодяев из определенной группировки, добыть важные свидетельства чьей-либо преступной деятельности и т. п. Причем одни миссии выполняются на открытом воздухе, другие же – indoors – на складах, в лабораториях, канализационных трубах и прочих «помещениях». Продолжительность также варьируется – иногда на задание уходит всего десять минут, но чаще выстраиваются целые цепочки взаимосвязанных квестов, требующие как времени, так и серьезных усилий.



Зимний Лорд, скоро ты станешь покойником

ФАНАТАМ НА ЗАМЕТКУ

www.cityofheroesonline.com
coh.coldfront.net
coh.stratics.com
coh.warcry.com
herostats.sourceforge.net

Уставшим от фэнтези поклонникам MMORPG рекомендуем

Anarchy Online **ДПК 11/2003**
Star Wars Galaxies: An Empire Divided **ДПК 12/2004**

Подобно многим другим массовым онлайновым играм, самая большая веселуха в City of Heroes начинается, когда персонажи объединяются в команды. И тогда схватки геройских супергрупп с полчищами врагов выглядят поистине феерически. Кроме обычных временных команд, существует система «спецгрупп» (нечто вроде гильдий или кланов в других играх). Интересно, что члены определенной спецгруппы, какими бы ни были их исходные костюмы, могут «раскрасить» их в корпоративные цвета своего объединения и наводить страх на врагов единообразием униформы.

После трудов ратных не грех и хорошо отдохнуть. Обитатели Парагон Сити делают это с большим удовольствием и вкусом. Во время бета-тестирования мне, например, довелось поучаствовать в шикарной рейв-вечеринке на крыше одного из самых высоких небоскребов, понаблюдать за проведением конкурса костюмов. А в последний день несколько десятков персонажей собрались в самом центре Атлас Парка неподалеку от огромной статуи этого самого Атласа с «глобусом» на плечах и принялись просто элементарно шалить, демонстрируя свои уникальные способности.

Хотелось бы отметить, что с точки зрения стиля игра выполнена безупречно. Раз и навсегда веришь, что попал в настоящий мир комиксов. Это относится как к дизайну локаций, так и моделям персонажей. Радует и то, что несмотря на достаточно продвинутый графический движок City of Heroes очень резво бегает на не самых мощных компьютерах (естественно, в процессе напряженных групповых битв тормоза порой ощущаются). Особых проблем с лагами за время тестирования я тоже не заметил. Немножко напрягает отсутствие автоатаки, но, по большому счету, это не такой уж существенный недостаток.

Однако главная прелесть City of Heroes состоит в ее потрясающей дружественности по отношению к игроку. После прохождения небольшого обучающего курса, который посвящен основам игрового процесса, даже самый зеленый новичок почувствует себя в Парагон Сити комфортно. Я бы настоятельно рекомендовал неофитам начинать свое знакомство с миром MMORPG именно с City of Heroes. Еще одной завлекалочкой, безусловно, является ее направленность на чистой воды незамутненный action, а, как известно, народ это любит.

Во многих онлайновых играх время от времени команда поддержки организовывает так называемые game events. Участники бета-теста на его завершающей стадии пережили наступление сильного похолодания и появление на улицах Парагон Сити огромных созданий, похожих на гигантских белых медведей, – Зимних Лордов. В одиночку завалить такого колосса невозможно. Тут же стали сколачиваться группы «охотников на медведей», и в результате удачных сражений пополнение экспы у их участников шло невиданными темпами.

Как я сказал в начале, одновременно с моими экспедициями по районам города Супергероев коллега Сегал исследовал World of WarCraft. Конечно, по большому счету, WOW глубже в плане сюжета и ролевой системы, эстетичнее с точки зрения арта, зато City of Heroes обладает своим особым, не поддающимся какому-то мгновенному определению шармом. В нее либо влюбляешься с первого взгляда и остаешься навсегда ее преданным поклонником (что, собственно, и случилось со мной), либо сразу же отвергаешь.

Пока во взаимоотношениях супергероев, обитающих в Парагон Сити, царит тишь, гладь да Божья благодать. Но совсем скоро грядет Update № 4, в котором обещан долгожданный PvP. Вот когда начнутся действительно крутые разборки из серии «Кто героичнее?» А летом ситуация обещает накалиться до предела, поскольку готовится полноценный аддон City of Villians, и тогда на улицах Парагон Сити появятся настоящие, не NPC-шные Суперзлодеи.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Куча народу и все – супергерои!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Простота освоения; энергичный action; стильность; великолепный «конструктор» персонажей; большое разнообразие суперспособностей героев

– Отсутствие автоатаки



На палубе «Летучего голландца». Кругом таинственно убиенные

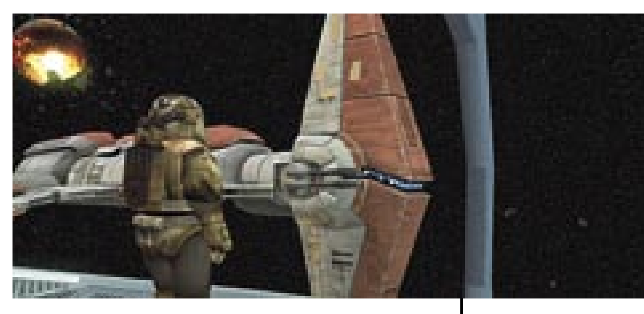


Экран общей статистики

Обычное утро ремонтного дроида начинается так...

ФОРМУЛА ИГРЫ

Knights of the Old Republic×2 =
Knights of the Old Republic II



Прогулки в космосе. В прошлый раз фланировали под водой



Другие хорошие RPG в мире Star Wars

Star Wars Galaxies: An Empire Divided **ДПК 12/2004**
Star Wars: Knights of the Old Republic **ДПК 1–2/2004**

ПАСПОРТ

Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Жанр ролевая игра
Разработчик Obsidian Entertainment
Издатель Lucas Arts
Web-сайт kotor2.com

Obsidian Entertainment
Команда, более чем наполовину состоящая из бывших сотрудников культовой студии Black Isle. После выхода KotoR II номинирована некоторыми представителями игровой периодики на «Дебют года» и «Разработчик года». Ныне корпят над – внимайте – Neverwinter Nights II.
Игры нет
Проекты Neverwinter Nights II
Web-сайт www.obsidianent.com

Практика заговора



Андрей Грабельников

Интересная тенденция наметилась в нашей индустрии: цикл разработки продолжений успешных игр сокращен до разумного минимума. Только мы успели как следует распробовать оригинал, восславить талантливых разработчиков и немного проголодаться, как те уже вовсю нахваливают достоинства сиквела, выходящего через год-полтора максимум. Смахивает на штамповку? Обратите внимание: Max Payne 2, Prince of Persia 2, я уже не говорю о Unreal Tournament – все как один продукты высочайшего качества. И вот теперь Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords – продолжение RPG, названной нами лучшей ролевой игрой 2003 г., а более несдержанными изданиями (в количестве тридцати пяти – очень много) и вовсе «Игрой года».

Впрочем, на самом деле разработка второй части началась еще до выхода оригинала и была поручена не маститой BioWare, родителю первого KotoR, а молодой команде Obsidian. Игровая кузница Лукаса действует по принципу разделяй и властвуй – продолжение добивается немыслимого успеха, бьет все рекорды продаж, тесня в чартах даже тотемный World of WarCraft, и, надо признать, не зря. Такой бренд хозяева «Звездных войн» не отдадут кому попало – за скромным фасадом молодой команды разработчиков скрываются сотрудники Black Isle Studios, демиурги ролевого жанра (Fallout еще помните?). Как это отразилось на игре? Почти никак! Правда, это только на первый взгляд.

Что отличает (и, как нам кажется, выгодно) серию KotoR от остальных StarWars-игр? Бездна лет между событиями игры и фильма – что, с одной стороны, лишило нас удовольствия, скажем, неожиданно наткнуться в каком-нибудь медвежьем углу на одного из Скайуокеров, с другой – изрядно развязало руки разработчикам. Что было 4000 лет назад, не знает даже дедушка Джордж, ведь так? По сути же, все на своих местах, все мило поклоннику сериала. Кажется, эта вселенная достигла экстремума своего развития уже тогда. Космические средства передвижения и сверхсветовая скорость? Пожалуйста! Лазерные мечи и блас-

теры? Представлены в широчайшем ассортименте! Вот только дизайн техники и андроидов выполнен с налетом ретро, а роль антагонистов исполняют вместо приспешников Империи злобные Ситы-лорды.

Звездная паранойя

Всего через пять лет после событий, так потрясших целых тридцать пять игровых изданий, в незнакомом уголке далекой-далекой материализуется, зияя огромными пробоинами, старый добрый Ebon Hawk – космический корвет, ставший домом для персонажей первой части. На борту ремонтный дроид на колесном ходу, только что сформированный персонаж и труп неизвестной женщины. Руководить пока что придется... дроидом. Альтер-эго возлежит на больничной койке в беспамятстве, критически раненое. Не вдаваясь в подробности, игра понукает к активным действиям предтечу R2D2. «Подлечи хозяина и отремонтируй корабль, маленькая консервная банка», – требует от удивленного таким бойким стартом игрока голос за кадром. Хочется надеяться, что когда протагонист проснется, столь дикое положение вещей будет объяснено.

Протеже, конечно, поражен постыдным недугом (амнезию родителям Fallout простить сложно), а за его головой охотятся все головорезы галактики, ситы, несколько групп неизвестных и, кажется, даже добрые республиканцы. Куда бы не занес героя сюжет, повсюду о его появлении известно заранее, а о том, что протеже на самом деле джедай (факт, усердно маскируемый), доверительно сообщит каждый словоохотливый NPC. Похоже, чьими-то стараниями птица-слава летит впереди самого быстрого в Галактике корвета. Видимо, доверять нельзя никому – тем более боевым соратникам, членам странствующей труппы, в иных RPG занимающим должность болтливых, но бесконечно преданных хозяину рабов.

Сменив авторов, серия изрядно повзрослела – вне зависимости от окраса шкалы «темная/светлая сторона» (alignment), участников банды нельзя разделить на радикально хороших или плохих. Ярко выраженная дуальность и детская патетика остались на совести первой части. Менее всего «верных» товарищей хочется назвать добрыми. Загибайте пальцы: сначала мародер с темным прошлым и злобная подозрительная старуха, знакомая с Силой и знающая куда больше, чем говорит. Дальше, только держитесь крепче, – шпионы всех заинтересованных сторон, не скрывающие своих намерений, головорезы и наемные убийцы. Что за чудесные персонажи набились к вам в компанию!!! Обратите внимание, одни сделали это против своей воли, другие – подчинившись приказу сверху, третьи преследуют личные интересы. Компаньоны с удовольствием доносят друг на друга, клевещут и лжесвидетельствуют, а за вашей спиной, не сомневайтесь, плетут бесконечные интриги. А еще Obsidian добавляет параметр лояльности членов партии к вашей персоне и закручивает сюжет так, что основания всадить кинжал в героическую спину имеет даже самый отъявленный кибальчиш с нимбом над головой. Игрок живет с постоянным ощущением покалывания между лопаток, впервые (ура!) следит за близким окружением и подолгу обдумывает варианты реплик, все больше уверяясь в возможности всеобщего заговора. О боже, здесь только не хватает Джи-Мена (Half-Life) с кейсом! Вместе с тем авторы столь восхитительного сценария порой скатываются до зазорного самокопирования. Ну сколько раз уже можно «неожиданно» сбивать Ebon Hawk? Постойте, или это очередной заговор?

Из чего сделаны мальчики?

Ролевая махина работает на мощностях адаптированного третьего издания D&D правил (D20). Почти та же начинка, к примеру, и у всего выводка сугубо фэнтезийной Neverwinter Nights. Персонаж описывается шестью основными параметрами (силой, ловкостью и т. д.), восемью вторичными (здесь это навык использования компьютерной техники, саперские способности, скрытность, осторожность, убедительность, ремонтные навыки, техника взлома и медицинское образование), сонмом специальных и зачастую уникальных способностей feats (в других играх – perks), гаммой силовых приемов (jedi only). Согласно сумме перечисленных компонентов персонажа можно идентифицировать, если это джедай, как Jedi Guardian (воин), Jedi Consular (маг) или Jedi Sentinel (усредненный персонаж). В зависимости от состояния alignment и выбранного класса ваш подопечный дорастает до определенного



Главная улица города. Час пик



STAR DUST

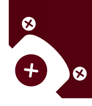
- Авторы позволят настроить сразу два набора оружия (конфига) и менять их по одной кнопке, совсем как в NWN
- По-прежнему смущает скилл Demolitions, практически нигде в игре не используемый. Не стоит тратить на него очки
- Гонки на – простите – подрейсерах (как у Анакина в первом эпизоде) стали гораздо прибыльнее и немного проще. Напротив, карточная игра Пазаак изрядно усложнена, хоть и стала интереснее
- Сиквел поведает о судьбине вашего протеже, таинственно сгинувшего в конце первой части



Приспешники ситов, обряженные в невидимые костюмы, имеют привычку неожиданно материализоваться у вас за спиной

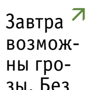
Кантина – фонтан социальной активности





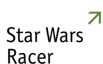


Fatality!



Завтра возможны грозы. Без осадков







Star Wars Racer



Prestige Class (всего их шесть) – одно из нескольких нововведений Obsidian, впрочем, уже отмеченное в первом дополнении к тому же Neverwinter Nights.

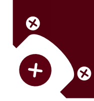
Заработав смертоубийством, выполнением поручений и продвижением по сюжету нужную сумму очков, игрок получает право на очередной апгрейд характеристик персонажа. Рыцари чаще повышают Feats, адепты силовых приемов – Force Powers. Игра не скупится – шанс подработать всегда найдется. В отличие от недавних Vampires вам не приходится выбирать сюжетные линии и способы прохождения, теряя некоторые соблазнительные возможности обогащения, духовного и материального. Игрок мчится по витиеватым изгибам сюжетного желоба KotoR II, радостно вереща на поворотах. Здесь все несколько проще: если авторы решат, что настало время для хорошей драки, даже самому харизматичному персонажу не избежать потасовки. И хотя воевать придется часто и помногу, для поклонников разговорного жанра KotoR II – манна небесная, продолжатель славного дела Planescape. Разговоры с NPC порой затягиваются на 10–15 минут! А какая палитра интонаций, от Прямой Угрозы до Низкой Лжи, включая их оттенки и любимый Оби-Ваном Force Persuade! «Мы можем пройти», – поведя рукой, изрекает герой. «Я думаю, что они могут пройти», – поясняет товарищам обманутый охранник, а игрок надувается от собственной исключительности.

Список возможных реплик порой утомительно (в хорошем смысле) проматывать, каждая из них образует свою ветвь диалога, пересекаясь в некоторых местах с соседними вариациями. Авторы, однако, предупреждают: каждый сделанный вами выбор влияет тут на все: на судьбу галактики, сюжетную развязку, отношение к вам соратников, социальный статус, количество заработанного опыта и денег. Вот что в этой игре главное. А то, что разработчики добавили несколько перков и силовых приемов (например, Force Sight), увеличили число слотов для апгрейда вещей и позволили их, наконец, разбирать, так это ведь тлен, суета.

Доказательство жизни

Прошедший 2004-й, разродившийся Святой Троицей Шутеров, заставляет хохотать над пятеркой, поставленной более года назад визуальному исполнению первой части. Отрыв PC от XBOX за это время увеличился до нескольких световых лет. Как вы догадываетесь, вторая часть вышла на обеих платформах, отчего при взгляде на сиквел счастливым обладателям GeForce выше четвертой серии становится грустно. От заслуженной тройки графику спасают добротная анимация, световые эффекты и качественный bump-mapping. Населенные пункты выглядят удручающе: среди прямоугольных халуп слоняются пять-шесть гуманоидов. Большее черному ящику не под силу. Это вы называете кипучей городской жизнью? Объектов не хватает, даже чтобы оживить крохотные помещения, которые авторы попытались сделать просторнее. Немногочисленные обитатели далекой-далекой живут в гулких пустынных склепах, окруженные ящиками, столами, стульями и, зачастую, текстурами отвратительного качества. Социальная активность фонтанирует только в кантинах – местных притонах, забитых колоритными галактическими отбросами общества. Вот Мекка, которую обязан посетить каждый уважающий себя джедай!

В общем, сиквел предлагает more the same или тех же щей, и притом он технически устарел. Для RPG это скорее правило и закономерный этап эволюции – вспомните Baldurs Gate или Fallout. В деталях же вторая часть превосходит оригинал – игра стала литературно богаче, кинематографичнее, она, если позволите, разрослась во все стороны. Творением Obsidian легко пресытиться (столько тут всего), но от него невозможно оторваться.





Конек «Карибского кризиса» – стратегическая карта



ФОРМУЛА ИГРЫ

«Блицкриг» + стратегический режим = **«Карибский кризис»**

Если вы не забыли, тут была атомная война



Оказывается, есть и другие стратегии

WarHammer 4000: Dawn of War **ДПК 11/2004**
Rome: Total War **ДПК 11/2004**

ПАСПОРТ

«Карибский кризис»

Жанр RTS
Разработчик G5 Software
Издатель 1С-Мультимедиа
Web-сайт games.1c.ru/cmc

G5 Software
Основные разработки компании G5 Software касаются игр для мобильных телефонов, и в этой области она достигла определенных успехов, сотрудничая с известными операторами мобильной связи. На рынке PC-игр фирма стала известна благодаря неплохой аркаде «Красная Акула».

Игры «Красная Акула», «Ударная сила»
Проекты «Метро-2»
Web-сайт www.g5software.com



Этой кучке грозных монстров явно не до моих ИС-3



ВЕРДИКТ ★★★★★

Посредственная реализация отличной идеи

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Стратегический режим; интересный сюжет

– Огромное количество багов и недоработок; убогий AI

Кризис жанра

Максим Капинус

Если бы в далеком 1962 году все не закончилось так благополучно, сценарий событий вполне мог развиваться по схеме, описанной в «Карибском кризисе». Перехват американского разведчика над Кубой, ответный штурм Кубы войсками США, атомные удары по Вашингтону и Нью-Йорку, захват Западной Европы советской армией. Конфликт разгорается уже не только между двумя сверхдержавами – в войну включаются Китай и объединенные силы Европы (Франция и Германия), также желающие заполучить свою часть ресурсов и пространства, пригодного для жизни.

Основное отличие «Карибского кризиса» от других проектов на движке «Блицкрига» – наличие оригинальной стратегической карты с расположенными на ней промышленными объектами, аэродромами, радарами. Все это можно и нужно захватывать, расширяя зону собственного влияния и увеличивая запасы ресурсов. Именно они потом и понадобятся при покупке новой техники. Несмотря на то что события в игре происходят в 60-е годы, начинаем мы все с тех же Т-34 и «Шерманов». Объясняется все просто – основная армейская техника была уничтожена во время ядерных ударов, поэтому пользоваться придется немного устаревшими образцами из резервов.

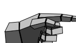
Система миссий практически не изменилась, став лишь более управляемой и предсказуемой благодаря стратегическому режиму. Основная цель раздела расположена где-то в глубине вражеской территории, а роль случайных генерируемых заданий играют стычки с многочисленными группировками врага. Так же, как и в «Блицкриге», игрок вправе сам решать, идти ли ему сразу на выполнение главной миссии или же поднакопить опыта и техники в мелких боях.

Первые звонки, свидетельствующие об общей недоработанности игры, появляются уже тут. Во-первых, стратегическая карта безбожно тормозит. Во-вторых, генерируемые случайные миссии настолько однообразны, что проигрывают по «оригинальности» даже «Блицкригу». Где и с кем бы вы не встретились, все равно вам предстоит форсировать переправу через реку. Самое интересное, что даже в случае нападения противника на ваш отряд при создании миссии именно вам будет приказано наступать. Хотите узнать почему? А потому, что AI у противника больше приспособлен к сидению в окопах (куда дизайнер посадил), а не к осмысленной и хитрой атаке вражеских позиций. Нужны доказательства – займите какой-нибудь объект и подождите нападения, и вы станете свидетелем глупейшего провала.

К сожалению, постьядерная тематика игры почти не повлияла на графическое исполнение. Все, что отдаленно напоминает о недавнем атомном ужасе, – загрязненная территория, периодически встречающаяся на протяжении игры. Фразы солдат вроде: «А до войны я трактористом был» тоже не добавляют атмосферности. Довольно легкая и интересная тематика была бездарно загублена – вспомните Fallout 2, чтобы понять, как надо делать игры.

После первого же боя складывается впечатление, что тестеры в игру не играли совсем. Зациклившиеся крики «контуженых» солдат и вой пустой техники, остающиеся на некоторое время после выстрела спрайты огня у танков, беззвучная стрельба вражеской артиллерии, отсутствие воронок от гаубиц… Достаточно сказать, что без ухищрений пройти первую сценарную миссию за СССР невозможно – угасание скорости быстрого сохранения постепенно приводит к клинической смерти игры. После трехкратной попытки пройти кампанию возникает только один вопрос – когда, наконец, покупателей перестанут использовать в качестве бета-тестеров? Я надеюсь, что к тому моменту, как вы приступите к чтению обзора, патч 1.1 уже будет доступен для загрузки, а до того лучше не знакомиться с «Карибским кризисом» вообще. Если подобный совет давать уже поздно, заходите на официальный форум игры – там таких несчастных довольно много.





ВЕРДИКТ ★★★★★

Хуже второй части, но все равно очень хорошо

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Драйв; дизайн зомби; графика; звук

– Нет скрытых бонусов; игра слишком короткая



Эконом-предложение: два зомби по цене одного!

Пострелять в зомби?

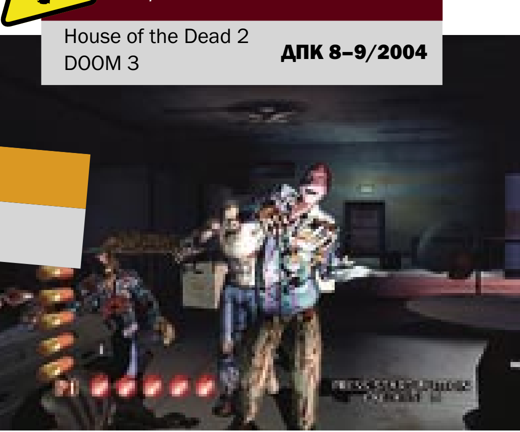
House of the Dead 2
DOOM 3
ДПК 8–9/2004



Вечеринка у ДеЦла дома!

ФОРМУЛА ИГРЫ

Зомби + шотган + рельсы =
House of the Dead 3



У тебя на правом плече ниточка прицепилась!

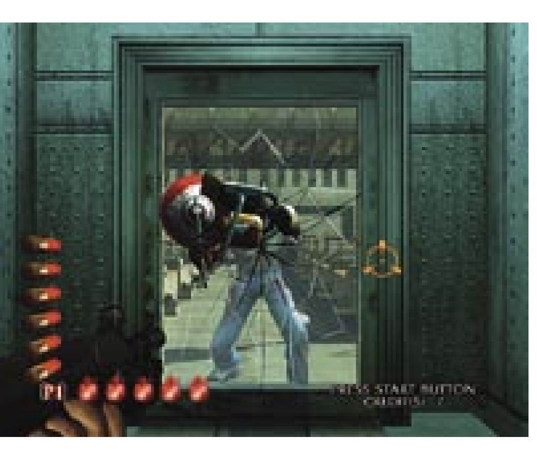
ПАСПОРТ

House of the Dead 3

Жанр тир
Разработчик SEGA
Издатель SEGA
Web-сайт www.sega-europe.com/en/Game/18.htm

SEGA
Японское издательство, выпускающие игры на самые разнообразные темы: от детских и спортивных забав до зомби-хорроров. Собственно разработкой занимаются внутренние студии корпорации, так что не всегда можно четко определить, кто именно отвечает за определенный сериал.
Игры сериал Sonic, сериал Shenmue, сериал Phantasy Star, сериал House of the Dead
Проекты Blood Will Tell
Web-сайт www.sega.com

Батяня с лесоповала домой вернулся



Мооооозгиии!

Сергей Галёнкин

Бум аркадных автоматов как-то обошел нашу страну стороной. Пока жители других государств играли в House of the Dead и Time Crisis, нам оставались «Морской бой» и «Авторалли». Впрочем, старые развлекательные системы теперь доживают свой срок на крымских курортах и в столичных увеселительных заведениях. Ваш покорный слуга, к примеру, скормил HOTD2 в Евпатории не один десяток жетонов.

Особенность «тиров-на-рельсах», к которым принадлежит и наш сегодняшний гость, в том, что играть в них рекомендуется исключительно со световым пистолетом. В отличие от традиционных шутеров, здесь в первую очередь важна скорость реакции, а такие понятия, как «укрытие», «выгодная тактическая позиция» и «обойти с тыла» отсутствуют вовсе. Пользователя везут по определенной заранее траектории, и его задача – вовремя отстреливать появляющихся на экране противников.

К сожалению, световые пистолеты на персональных компьютерах не прижились, потому в House of the Dead 3 приходится играть с помощью мышки. А это, в свою очередь, значительно упрощает игровой процесс. Тем более что вам с самого начала выдают дробовик, который валит большинство противников с одного попадания, а при определенном везении убивает нескольких. Получается, что всю игру можно пройти примерно за час, причем если стартовать с *Easy*, то сделаете вы это буквально с первой попытки.

В предыдущих частях невысокая продолжительность компенсировалась огромным количеством бонусов вроде дополнительного оружия и предметов, которые открывались только после выполнения определенных (зачастую непростых) заданий, а также нелинейным прохождением. К сожалению, ничего такого здесь нет. В Xbox-версии хотя бы есть возможность открыть встроенную House of the Dead 2, пользователей PC лишили и этого удовольствия. Да, в HOTD3 имеется несколько концовок (нам известно о трех), но они различаются настолько незначительно, что просто жалко тратить время.

Раньше House of the Dead 3 была одной из самых красивых игр на Xbox. С тех пор прошло два года, но и сейчас она смотрится достойно, тем более что конкурентов у нее практически нет. Нас очень порадовали высокодетализированные модели противников, масса расчлененки и удачное использование спецэффектов. Правда, из-за этого не рекомендуется запускать HOTD3 с максимальными настройками на слабых машинах.

В целом, в качестве способа бездумно и весело занять час свободного времени у House of the Dead 3 не так много альтернатив. Однако мы все-таки рекомендуем ознакомиться с предыдущими частями сериала: они и интереснее, и глубже, и обладают куда большим количеством бонусов. А лучше – найдите поблизости аркадный автомат с House of the Dead 2. Со световым пистолетом это совершенно другая игра.

Мотивированная жестокость

Сергей Светличный

Your game sucks!
Безымянный солдат из игры

Появившийся в конце прошлого года фильм The Punisher был неплохим, но чересчур затянутым боевичком с сюжетом, подозрительно смахивающим на сюжет Max Payne. На самом же деле фильм ничего общего с этой игрой не имеет – он основан на серии комиксов об одноименном герое (кстати, любопытный факт: поначалу Каратель являлся второстепенным злодеем в комиксах про Человека-Паука и лишь потом получил «главную роль» в собственном цикле).

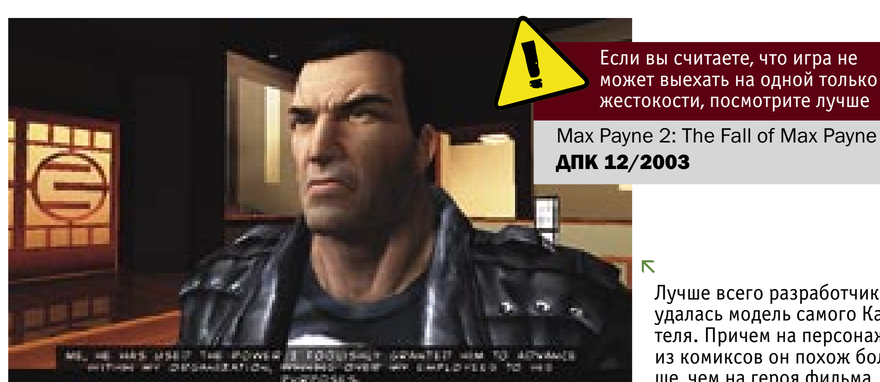
Естественно, что фильм, настолько похожий на один из лучших шутеров последних лет, просто обязан был появиться и на экранах мониторов. Однако отдавать его разработку компании Volition явно не стоило. Запятнав свое реноме посредственным Red Faction и отвратительным Red Faction 2, Volition так и не смогла реабилитироваться – The Punisher получился ничуть не лучше предыдущих ее творений.

Лучше всего игру характеризует фраза «дешевая подделка под Max Payne». Допрос главного героя в полицейском участке, где местные копы рассказывают Карателю, как именно он вырезал итальянскую, русскую и японскую мафии, играет в The Punisher роль сюжета. Примитивнейшая графика двухлетней давности («фишка» разработчиков) отнюдь не радует глаз, причем оправдания вроде «игра пришла на ПК с консоли» не принимаются: там она тоже выглядит ужасно. Если кто-то считает, что современные консоли на большее уже не способны, пусть посмотрит на скриншоты из Metal Gear Solid 3. Но самые серьезные претензии – к игровому процессу.

По геймплею The Punisher – типичный шутер от третьего лица, за исключением некоторых мелких нюансов, будто слизанный с Max Payne. К нюансам, в первую очередь, относится неудобное управление, пережиток консольного прошлого. Да, когда у тебя в руках геймпад, то стрелять одновременно из двух пистолетов, нажимая на два «шифта» под левым и правым указательными пальцами, очень удобно. Но когда для компьютерной версии их спусковые крючки переназначают на левую и правую клавишу мыши, получается полный идиотизм. Система с более точным прицеливанием, позарез необходимая на геймпаде и небесполезная даже на ПК (из-за сильного разброса в режиме стрельбы навскидку), по причине отвратительного управления камерой теряет половину своей привлекательности. Единственный момент в игре, который мне действительно понравился, это драка с русским мордоворотом в квартире Карателя, выдержанная в духе фильма (собственно, и в фильме этот момент также был одним из лучших). Ну а о том, как в ПК-версии реализованы пытки, без нецензурных выражений и рассказать-то не удастся.

Кстати, о пытках, единственном достоинстве игры. Главный герой в фильме отличался крайней жестокостью и изобретательностью в плане убийства своих врагов, и Volition попыталась воспроизвести все это. Любого противника (кроме боссов) можно не только пристрелить на расстоянии, но и, подобравшись к нему вплотную, либо убить одним движением, либо устроить ему допрос третьей степени (прямо посреди очередной перестрелки). Однако именно эта часть пострадала при портировании сильнее всего – если для геймпада выбранный Volition способ проведения допроса еще более или менее подходит, то для мыши – никак. Вам приходится дергать мышкой в разные стороны, пытаясь удержать столбик «сила воздействия» в определенных границах: чуть слабее – и допрашиваемый не сломается, чуть сильнее – и он умрет под пытками. Выглядит процесс совершенно по-дурацки, и после того, как вы перепробуете все стандартные виды пыток, интерес к этой стороне игры быстро угаснет. От окончательного забвения его спасает система «уникальных пыток» – в некоторых местах (помеченных белым или желтым черепом) можно применять «особые» формы ведения допроса (или особые способы убийства) вроде угрозы сбрасывания противника в пруд с пираньями или засовывания его в гроб вместе с гранатой с выдернутой чекой. Ну и, разумеется, то, что именно с помощью пыток Каратель поправляет свое здоровье – традиционных аптечек тут нет.

В общем, вывод неутешителен – играть в The Punisher можно лишь ради имеющейся здесь жестокости, да и то не более пары-тройки часов. Volition в очередной раз «смогла».



Если вы считаете, что игра не может выехать на одной только жестокости, посмотрите лучше

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
ДПК 12/2003

Лучше всего разработчикам удалась модель самого Карателя. Причем на персонажа из комиксов он похож больше, чем на героя фильма

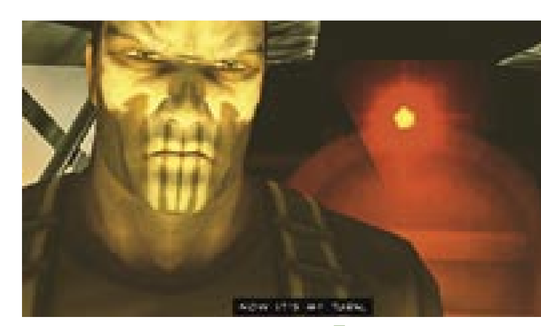
ВЕРДИКТ ★★★★★

Жалкое подобие Max Payne

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Неплохо переданная атмосфера жестокости фильма и комиксов

– Примитивный геймплей; устаревшая графика

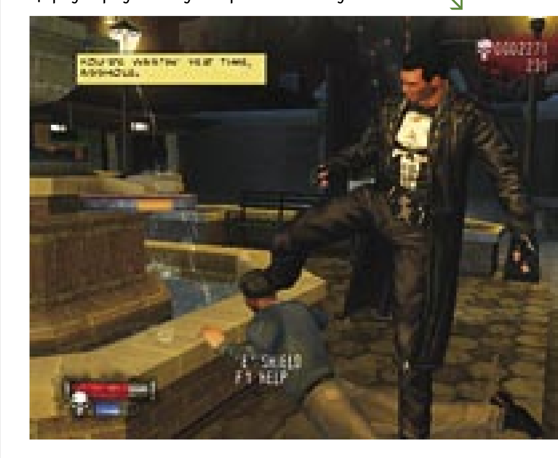


Маскировочная раскраска в виде фирменного логотипа

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Фильм The Punisher + геймплей Max Payne)/кривые руки разработчиков = **The Punisher**

Это еще самый невинный вид допроса. Скриншот с насаживанием противника на циркулярную пилу мы решили не публиковать



ПАСПОРТ

The Punisher

Жанр third person shooter
Разработчик Volition
Издатель THQ
Web-сайт thq.com/punisher

Volition
Американский разработчик (находится в городке Шампань, штат Иллинойс), принадлежащий одному из крупнейших мировых издателей – THQ. Volition появился на свет в 1998 г. в результате распада компании Parallax, что и объясняет наличие в его активе последних частей легендарной «параллаксовской» серии Descent.
Игры Red Faction, Red Faction II, Summoner, Descent: Freespace
Проекты нет данных
Web-сайт www.volition-inc.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Халтуру не спасет даже «клубничка»

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Boobs; неплохое музыкальное оформление

− Занудный геймплей с бесконечно повторяющимися действиями; нулевая replayability; однообразие анимации персонажей

Окружающие – нам не помеха



ПАСПОРТ

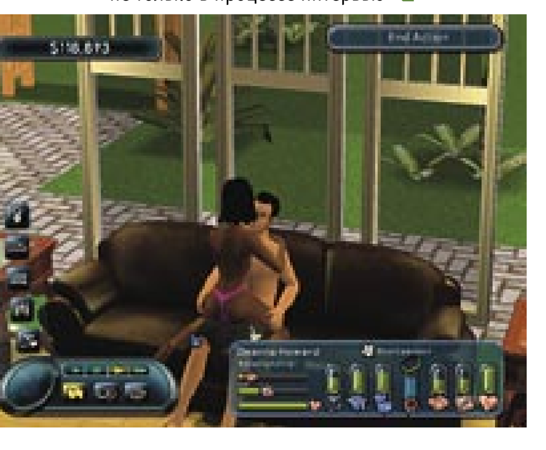
Playboy: The Mansion

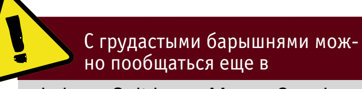
Жанр sims-подобный симулятор
Разработчик Cyberlore Studios
Издатель Arush Entertainment/Ubisoft
Web-сайт www.playhef.com

Cyberlore Studios
Достаточно известная американская студия, способная делать отличные дополнения к знаменитым играм, почти пять лет назад привлекла к себе всеобщее внимание неординарным проектом Majesty. Его основной фишкой стал так называемый indirect control, то есть «непрямое управление». После нескольких бросков во вселенную MechWarrior команду Cyberlore потянуло «на клубничку».

Игры WarCraft II: Beyond The Dark Portal, Heroes of Might & Magic II: The Price of Loyalty, Majesty: The Fantasy Kingdom Sim (+add-ons), MechWarrior4: Clan Mech Pak, MechWarrior4: Inner Sphere Mech Pak, MechWarrior4: Black Knight
Проекты нет данных
Web-сайт www.cyberlore.com

Со знаменитостями общаются не только в процессе интервью





С грудастыми барышнями можно пообщаться еще в
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
ДПК 11/2004
«Ларри VII: Секс под парусом»
ДПК 11/2004

Party с пользой и не без удовольствия



ФОРМУЛА ИГРЫ

The Sims + «кролики» – глубина и разнообразие = **Playboy: The Mansion**

Кролик – это не только ценный мех...

Александр Птица

...но и символ всемирно известного журнала для состоявшихся мужчин. Никак не могу взять в толк, какому безумному маркетологу пришла в голову мысль скрестить ужа с ежом: благопристойных «Симсов» (многомиллионную целевую аудиторию, основу которой составляют женщины и подростки) и симулятор издательской империи по производству чисто мужского «глянца».

Вообще говоря, с этими противоречиями можно было бы смириться, если бы в результате получился удобоваримый продукт (а все предпосылки к тому имелись). В нашем случае, увы, такого сказать нельзя. В принципе неплохая идея была заживо похоронена самими разработчиками.

Как утверждают эксперты, успех предприятия Хью Хефнера покоился на трех больших «B»: Business, Buddies & Boobies, то бишь «Бизнес», «Друзяки» и «Буфера». Стало быть, в игре все эти компоненты должны найти свое отражение.

Итак, бизнес. Его основа – ежемесячный выпуск журнала, увеличение его тиража и прибылей от продаж. Подготовка очередного номера сводится к комплектации его обязательным набором материалов – статья, фоторепортаж, интервью, эссе и всенепременные прелести «Плейбоя», такие как обложка и центральный разворот с «подружкой месяца».

Все задачи, вопросы и проблемы, стоящие перед Хью Хефнером в игре, решаются на званых вечеринках, куда, помимо штатных сотрудников «Плейбоя», нанятых вами (журналистов, фотографов), приглашаются знаменитости, которых придется «окучивать» на предмет получения с них «навара» в виде эссе, интервью, а celebrities женского пола при правильном подходе к ним запросто согласятся попозировать в неглиже для обложки журнала.

Вот и представьте себе череду бесконечных party с посетителями в официальных костюмах и без, в купальниках и без, в спортивных костюмах и без. Гости и хозяева (Хью и его сотрудники) ведут себя примерно как «симсы» (только все гораздо хуже). Даже внешне от шедевров Уилла Райта со товарищи «Плейбой» мало отличается. Все дело в том, что аддиктивностью «Симсов» здесь и не пахнет. Все предсказуемо, скучно, и поэтому желания еще раз пройти путь Хью Хефнера с самого начала нет.

Казалось бы, «перчику» и «клубнички», которая могла бы поддержать интерес к игре, хватает. Возьмем хотя бы фотосессии для обложек и разворотов или выполнение знакомыми девицами команды вроде «займемся сексом на кушетке» (вариант «на кровати»).

Но после нескольких десятков отснятых фоток крутогрудых красавиц это дело приедается, а наблюдение за сценами так называемого «секса» нашего героя с его подружками вызывает разве что колики от хохота. Если в том же «Ларри» обнаженка стыдливо закрывалась табличкой Censored, то в «Усадьбе» Хефнера партнеры занимаются любимым делом, просто не снимая «исподнего».

Я бы с удовольствием прочитал рецензию на Playboy: The Mansion в журнале Хью Хефнера. Не думаю, что она была бы положительной. Все-таки «Плейбой» – это медиапродукт высокого класса, а игра не поднимается выше уровня поделки.

Коммандос Александра Великого

Олег Данилов

Не повезло Александру Македонскому. Мало того, что картина Оливера Стоуна вызвала неоднозначную реакцию публики и критиков, так еще и все три игры, приуроченные к выходу фильма (из них только одна официальная), оказались не столь хороши, как нам хотелось бы. Последний «александровский» проект, с которым познакомился ваш покорный слуга, action/RPG (ну или с большими натяжками RPG/strategy) Alexander – The Heroes Hour от патриархов украинского игростроя «Меридиан'93».

В отличие от официальной стратегии по фильму от GSC Game World, луганчане не предлагают нам управлять многотысячными армиями. Мы получаем контроль над тремя элитными коммандос Александра Великого, задача которых – разведка боем, уничтожение вражеских полководцев и другая подрывная деятельность. Иногда наши супермены могут получить в качестве поддержки нескольких простых солдат (порой их число за счет освобожденных пленных и примкнувших окруженцев доходит до двадцати), но они почти бесполезны. Пока десяток пехотинцев с трудом свяжут боем двух лучников противника, наши герои выкосят целый отряд недругов. По большому счету, игру можно пройти только лишь увальнем Мегаклом, способным расшвыривать врагов и убивать буквально одним ударом. Впрочем, авторы пытаются заставить нас использовать всех героев – лучницу/амазонку Биликиди, которая может перелазить через заборы и быть незаметной, воина Эхедема, отлично управляющегося с мечом, и гиганта Мегакла. Но в связи с тем, что развивать побочные характеристики и способности героям некогда, да и незачем, выходит это плохо. Опыт персонажи получают в зависимости от наносимых повреждений, поэтому уже к середине игры Мегакл, выбивающий одним ударом тысячи хитпоинтов, обгоняет Биликиди на десять уровней, и разрыв с каждым боем увеличивается. Вообще, к ролевой системе есть масса претензий: несмотря на наличие неординарных возможностей (чего только стоят спецприемы против всадников, круговые удары, возможность обезоружить противника и т. д.), некоторые скилы почти не используются. Одним словом, ролевая часть показалась нам интересной, но недоработанной.

Графика игры не вызывает практически никаких нареканий. Отличная для такого ракурса камеры проработка моделей, отображение оружия и брони, потрясающая анимация, сочные цвета. Полигонов, возможно, и не хватает, но это не очень бросается в глаза. Звук и музыка особо не раздражают – и то хорошо, хотя мелодии показались нам несколько навязчивыми.

Главная же претензия к игре – безумный алгоритм нахождения пути, усугубленный слишком прямолинейным AI. Порой солдаты битую минуту бегают друг за другом и не могут нанести ни одного удара, порой застревают в совсем неожиданных местах и т. д. Ну и последний недостаток – низкая скорость игры, временами кажется, что ваши персонажи идут в киселе. Это все-таки action/RPG, хотелось бы, чтобы action в ней было побольше.

Впрочем, потенциал у проекта есть. Если бы его чуть-чуть сбалансировать и отточить, получился бы хит. Будем надеяться, что RPG о Волкодаве по мотивам фэнтези-романов Семеновой, который сейчас разрабатывают меридиановцы на движке Alexander – The Heroes Hour, сможет побороть вышеназванные детские болезни.


Наследники Икара ↗

ВЕРДИКТ ★★★★★

Великолепное оформление и идеи, сведенные на нет несколькими серьезными ошибками

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличная графика и анимация персонажей; зачатки физического движка; необычный сеттинг; интересные находки в RPG-системе

– Отвратительный алгоритм нахождения пути; слабый AI; низкая скорость игры; несбалансированность ролевой части

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Александр Македонский + коммандос)/RPG = **Alexander – The Heroes Hour**

Мы реквизируем ваше плавсредство ↘



Другие игры об Александре Великом

«Александр» **ДПК 12/2004**
Alexander: Tin Soldier (2004)
The Great Battles of Alexander (1997)


На арене Мегакл ↗

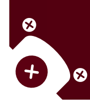
ПАСПОРТ

Alexander – The Heroes Hour

Жанр action/RPG
Разработчик Meridian'93
Издатель Deep Silver
Web-сайт www.alexander-the-game.de

Meridian'93
Луганская «Меридиан'93», пожалуй, старейшая украинская игровая компания. Созданная в 1993 г. команда выпускала пошаговые и реалтаймовые стратегии, головоломки, аркады и т. д., плотно сотрудничая с немецкими издателями, в первую очередь с Köch Media. В последние время фирма стала работать и с российскими компаниями.

Игры Admiral Sea Battles, Ancient Conquest, Carcassonne, Carcassonne 2, El Grande и др.
Проекты две ролевые игры по вселенной «Волкодава»
Web-сайт www.meridian.com.ua





Осторожно, дети!



Несложные задачки всегда сопровождаются подсказками



Она кинула не одного мужчину

ПАСПОРТ

«Суперсемейка»

Жанр платформенная аркада
Разработчик Heavy Iron Studios
Издатель «Новый Диск»
Локализация snowball.ru
Web-сайт thq.com/theincredibles

Heavy Iron Studios
Небольшая внутренняя студия THQ расположена в Калифорнии. Занимается исключительно играми по кинолицензиям – от хоррора Evil Dead до детских «Суперсемейки» и «Губка Боб Квадратные Штаны». Практически все у нее выходит очень хорошо, жаль только, что вторую часть игроверсии «Зловещих мертвецов» компания так и не сделала.
Игры Evil Dead: Hail to the King, Scooby-Doo! Night of 1000 Frights, SpongeBob SquarePants: The Movie
Проекты Evil Dead: Ashes 2 Ashes (возможно, закрыт)
Web-сайт www.heavy-iron.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

Фильм «Суперсемейка» + геймпад = **игра «Суперсемейка»**

Еще хороших игр по мультфильмам?

«Суперсемейка: Невероятные приключения» **ДПК 3/2005**
«В поисках Немо»



ВЕРДИКТ ★★★★★

Прекрасное дополнение к фильму

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★

+ Внешний вид; локализация

– Неудобная камера; довольно высокая сложность

Карлсон, по-моему, это не пожарные!



Невероятно!

Сергей Галёнкин

Хорошие игры по кинолицензиям попадаются очень редко. А удачные разработки по мультфильмам – и того реже. Тем более отрадно, что по мотивам знаменитой «Суперсемейки» (см. обзор в «ДПК» 1-2/2004) появились сразу две очень удачные видеоигры: развлекательный центр для самых маленьких и платформенная аркада для детей постарше. Краткую рецензию на первый вы найдете в разделе «Локализации» этого номера, а о второй мы сейчас и поговорим.

The Incredibles – практически дословное переложение одноименного мультфильма в интерактивную форму. Сюжет тот же, никакой самодеятельности (и слава богу), так что с основными событиями вы уже наверняка знакомы. По очереди играя за различных членов Суперсемейки, вам предстоит повторить практически все их подвиги: от нейтрализации Бомб Вояжа с последующим полетом, ухватившись за плащ Исключиша, до финальной битвы с Омнидроидом.

Различные герои продуманы чрезвычайно удачно. Мистер Исключительный невероятно силен, Эластика отличается потрясающей гибкостью и хватает врагов руками с огромного расстояния. Шастик быстр, Фиалка может создавать защитное поле и становится невидимой. К сожалению, примеров одновременного действия всех членов Суперсемейки не так уж много, вы будете управлять кем-то одним. Да и вообще, большинство миссий посвящены исключительно Мистеру, разумеется, Исключительному.

Графика игры выполнена в полном соответствии с фильмом. Такой же дизайн, абсолютно те же противники и декорации. Полигонов, естественно, поменьше, зато системные требования довольно демократичны. Спецэффекты использованы крайне удачно, так что выглядит Суперсемейка действительно супер.

Отдельно стоит сказать о звуковом оформлении и особенно о локализации. Snowball.ru в ударе – потрясающая актерская работа (задействованы те же исполнители, что и в озвучании фильма), прекрасные тексты и уйма юмора. Несомненно, перед нами пример одного из лучших переводов этого года.

Без недостатков, к сожалению, не обошлось. Во-первых, играть без геймпада очень сложно, а во-вторых, местная камера реализована не самым лучшим образом. Впрочем, к этому привыкаешь довольно быстро. Больше расстраивает небольшая продолжительность игры – пройти ее можно буквально за пять часов. Но в целом у Heavy Iron Studios получилась очень хорошая платформенная аркада.

Солдатская возня

Максим Капинус

Представьте себе на минуту игру, в которой сочетается двухмерный движок а-ля Worms, ураганный игровой процесс Quake и Counter-Strike и онлайновый мультиплеер. Смешно, правда? Кажется, что такой мутант обречен на быструю смерть, но не тут-то было. На данный момент в сети работает более 200 серверов, где можно поиграть в это удивительное творение. Создаются целые лиги игроков, доступны сотни дополнительных карт, фанаты разрабатывают собственные моды. И все это для игры, дистрибутив которой занимает 10 MB.

Гремучая смесь Worms, Quake, Counter-Strike и Unreal Tournament затягивает с первой минуты. Шесть различных типов игры, от банального Deathmatch и Capture the flag до специфических Infiltration и Rambomatch, предоставят уйму адреналина. Каждый подключившийся к серверу Рэмбо получает на выбор 18 типов оружия, смоделированного с реальных образцов. Никаких денег на его покупку не требуется – берите все, что понравится. Баланс игры отточен настолько, что даже XM214 Minigun не даст никакого преимущества перед игроком с AK-47 – время раскручивания стволов Minigun сводит на нет все его преимущества при случайной встрече. И это при том, что характеристики вооружения и физика полета пуль сделаны получше, чем в большинстве современных 3D-шутеров. У каждого типа оружия есть несколько параметров, среди которых начальная скорость полета пули, скорострельность, время перезарядки – более чем достаточно для аркадной игрушки, правда?

Сами виртуальные протеже также не обделены способностями. Они умеют приседать, ложиться и ползать, прыгать и кувыркаться. Из некоторых типов оружия можно стрелять как одиночными, так и очередью, а при случае желательно и гранатку кинуть. Если с боеприпасами наступает кризис, найдите небольшой ящичек из числа разбросанных по уровню (таким же образом восстанавливается и здоровье). Надоел автомат – выбросьте и подберите другой. Для приверженцев старой школы в наличии имеется и второстепенный вид орудий убийства, среди которых даже значится бензопила. Кроме того, у каждого за спиной есть специальный реактивный рюкзак, дающий возможность перемещаться на ограниченное пространство. Дальность полета также строго учитывается в зависимости от загрузки игрока – с пистолетом вы пролетите гораздо дальше, чем в той же ситуации, но с тяжелым пулеметом. Горючее в рюкзаке имеет свойство восстанавливаться с течением времени, поэтому летающие солдаты на уровне – вполне обычное дело.

В тактическом плане ожидать чего-то особенного не следует. Вне зависимости от типа игры процесс больше напоминает веселую потасовку без каких-либо обдуманных командных действий, нежели слаженную командную игру. Конечно, можно взять снайперскую винтовку и спрятаться в высоких кустах, поджидая пролетающего врага, но учтите – когда вас заметят (а случится это очень скоро), расправа будет ужасной.

Дабы выделиться из серой массы игроков, в настройках солдата можно разукрасить его во все цвета радуги, выбрать головной убор (каска, шляпа) и даже цвет кожи и волос. Согласен, в пылу баталий вряд ли удастся различить у кого-то под шлемом модельную прическу, но само внимание польского разработчика к деталям заслуживает уважения.

И наконец, о самом приятном: Soldat не потребует никаких денежных вливаний с вашей стороны. Игра имеет shareware-статус (зарегистрированная версия стоит $9), но существенных функциональных ограничений здесь нет, поэтому ею можно пользоваться совершенно бесплатно. И все же, если Soldat вам понравился, подумайте о будущем проекта – возможно, ваш скромный взнос поможет автору выпустить новые версии.

Жаль, взорвать мост нельзя...



ВЕРДИКТ ★★★★★

У вас больше нет свободного времени

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Захватывающий игровой процесс; минимум ограничений в бесплатной версии; возможность играть с ботами

– Нет



Враг пытается унести флаг. Ну-ну

ПАСПОРТ

Soldat

Жанр аркадный многопользовательский шутер
Разработчик Michal Marcinkowski
Издатель Michal Marcinkowski
Web-сайт www.soldat.pl

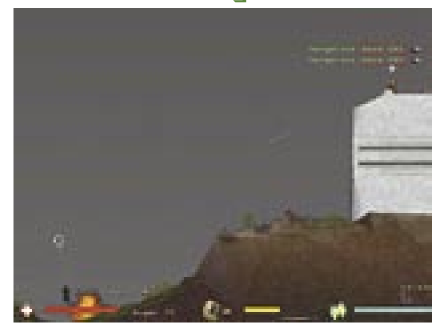
Пожалуй, обойдемся в этот раз пистолетами

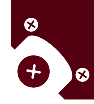


ФОРМУЛА ИГРЫ

Worms + Counter-Strike + Quake = **Soldat**

Здравствуй, Нормандия!





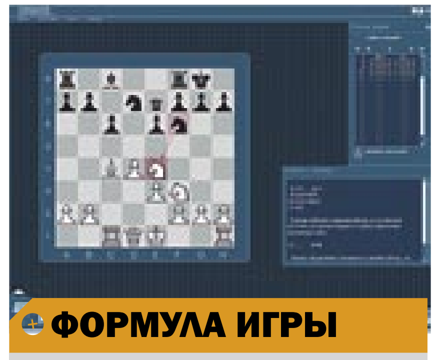


ПАСПОРТ

«Chessmaster 10-е издание»

Жанр настольная игра
Разработчик Ubi Soft
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.chessmaster.com

Ubi Soft
С 1986 г., когда появилась первая игра серии, по 1993 г. Chessmaster разрабатывала и издавала компания Software Toolworks. С 1995 по 1999 – Mindscape. Начиная с 2000 г. судьба самого известного шахматного симулятора находится в руках Ubi Soft, она же предлагает и соответствующий онлайновый игровой сервис.
Игры Myst IV: Revelation, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Beyond Good & Evil и др.
Проекты Splinter Cell 3, Ghost Recon 2, Silent Hunter III и др.
Web-сайт ubisoft.com



ФОРМУЛА ИГРЫ

Chessmaster 9000 + диск с новыми материалами = **«Chessmaster 10-е издание»**

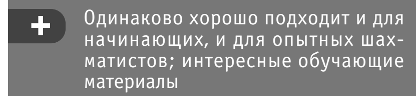


ВЕРДИКТ ★★★★★



Юбилейное издание популярнейшего шахматного симулятора

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★



\+ Одинаково хорошо подходит и для начинающих, и для опытных шахматистов; интересные обучающие материалы

– Не локализована озвучка для курсов лекций; задержка с выходом обновлений



Специальный режим и анимированные фигуры для начинающих

Другие логические игры
Chessmaster 9000 **ДПК 3/2004**
Carcassonne 2 **ДПК 3/2005**
El Grande **ДПК 3/2005**

Юбилейный Chessmaster

Игорь Дериев

Для книг переиздание – знаковое событие, не только свидетельствующее о популярности, но слегка даже намекающее на «нетленность», на принадлежность к той категории творений, которые не горят. В мире ПО, конечно, ситуация несколько иная, здесь регулярная смена релизов – в порядке вещей, практически необходимость, даже если все изменения заключаются лишь в поддержке новой версии ОС. Однако шахматные симуляторы (как, впрочем, и некоторые другие классы программ) занимают промежуточное положение – ведь, кроме доводки алгоритмов, требуется также пополнять базы партий, дебютов, вариантов, накапливать тот самый шахматный материал, из которого периодически родятся подлинные жемчужины.

Нынешний Chessmaster по праву несет на своей коробке гордую надпись «10-е издание», ведь в первую очередь он славился именно своими средствами обучения, которые действительно требуют периодической актуализации. Впрочем, если продолжить книжную аналогию, то первое впечатление, безусловно, складывается по обложке, роль которой играет интерфейс. Он существенно переработан, выдержан в более спокойной и стильной цветовой гамме и действительно стал удобнее (особенно на больших мониторах). Конечно, появились новые шахматные наборы, трехмерные стали еще более реалистичными, а для детей даже создали несколько анимированных – однако для серьезных занятий все так же предпочтительнее старые добрые двумерные, как бы старомодно это ни выглядело.

Обучающий раздел в 10-м издании носит гордое имя Академии. К традиционному курсу лекций Джоша Вайцкина добавился учебник по атакующему стилю игры гроссмейстера Ларри Христиансена – как и в прежней версии, озвучка не локализована, однако теперь она дублируется в виде текстовых комментариев, благодаря чему этот материал наконец-то будет доступен даже тем, кто не владеет в совершенстве английским языком.

Естественно, в новой версии обновился и игровой движок the King, хотя его создатели и не уточняют, какие именно алгоритмы переработаны и насколько, – на поверхности лежит лишь возможность использования эндшпильных таблиц, которые по умолчанию задействуются наиболее серьезными виртуальными игроками. Значительно расширен также спектр подсказок и наставлений в режиме обучения, что весьма пригодится новичкам.

Пожалуй, последнее заметное новшество – полностью переработанный online-клиент (и собственно игровой сервис), не идеальный, но достаточно комфортный. Впрочем, с точки зрения аудитории и дополнительных возможностей, некоторые специализированные ресурсы (в том числе и бесплатные) выглядят солиднее и предпочтительнее – особенно для более-менее серьезных шахматистов.

Миллион лет до Carcassonne

Сергей Галёнкин

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошее развитие идей оригинала

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Новая система начисления очков; улучшенный AI

– Графика; звук



ПАСПОРТ

Carcassonne 2

Жанр настольная игра
Разработчик Meridian'93
Издатель Köch Media
Web-сайт www.carcassonne.de

Оригинальный Carcassonne (у нас он издавался «1С» под названием «Рыцари и купцы») в свое время стал культовой игрой в узких кругах поклонников настольных головоломок. Простая идея обеспечила успех. Несколько игроков складывают из стандартных кусочков поле, на котором располагаются замки, дороги и поля, контролируемые, соответственно, рыцарями, разбойниками и крестьянами.

Делать вторую часть в таких условиях – это все равно что выпускать сиквел к шахматам. Игровая механика отточена донельзя, и фанаты не оценят никаких изменений.

Однако с Carcassonne 2 у Hans im Glück (разработчик настольной версии) и Meridian'93 (создатель компьютерной) получилось. Правила значительно переработаны: место замков заняли леса, исчезли дороги, но появились реки с озерами, а на полях развелось зверье. Дело происходит в далеком прошлом, когда два (или больше) племени борются за контроль над природными ресурсами.

Возникло два типа фишек: одинокие охотники (собиратели/рыбаки) и хижины. Очки начисляются не только за удачное выкладывание территории лесов, но и за находящуюся в нашем распоряжении живность.

Поначалу правила сбивают с толку, и без руководства пользователя разобраться достаточно сложно, однако после некоторой практики с компьютерным AI можно вполне выбираться в онлайн, благо сетевой режим здесь реализован традиционно хорошо. А не самое лучшее графическое и звуковое оформление сполна компенсируются захватывающим игровым процессом.

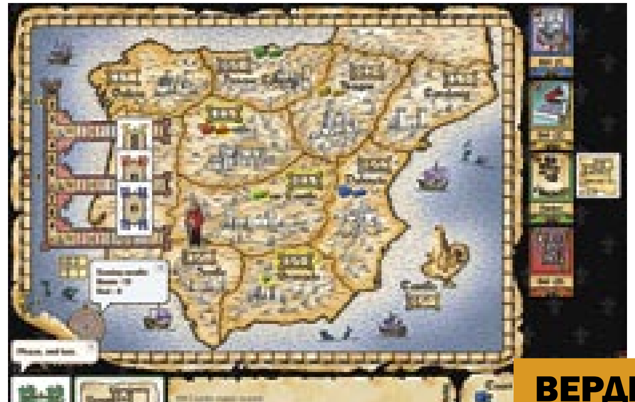
Над всей Испанией...

Олег Данилов

Похоже, союз луганской компании Meridian'93 и немецких Köch Media и Hans im Glück еще долго будет приносить нам свои плоды в виде интересных компьютерных головоломок, благо настольных игр у «Ганса» более чем достаточно. El Grande – одна из них.

Правила здесь несколько проще, чем в Carcassonne. Мы уже не собираем как пазл карту безумной французской провинции. Дело происходит в Испании XIV–XV вв. Перед нами карта страны, разбитая на девять графств, каждое из них приносит вам определенные очки в зависимости от того, какое положение вы в нем занимаете. Доминирование в этих графствах достигается путем выставления фишек кабальеро – если ваших подчиненных в провинции больше, чем кабальеро противников, вы получаете максимальное количество очков. Порядок ходов и число фишек, доступных в вашем «дворе», определяется вкладыванием так называемых Power Card. Вторая фаза хода – выставление фишек или вкладывание Action Card, позволяющих произвести действия на доске, получить дополнительные очки или сделать гадость противнику. Звучит все достаточно просто, но комбинаций здесь море. Очки подсчитываются после третьего, шестого и девятого (последнего) хода.

В игру включен весьма показательный интерактивный урок, объясняющий азы El Grande. И все-таки понимание стратегии и тактики игры придет к вам не раньше, чем после 5–10 проигранных партий. Надо отметить достаточно высокий уровень AI, впрочем, самое интересное здесь – игра с живым противником по сети или в Интернете.



ПАСПОРТ

El Grande

Жанр настольная игра
Разработчик Meridian'93
Издатель Köch Media
Web-сайт нет

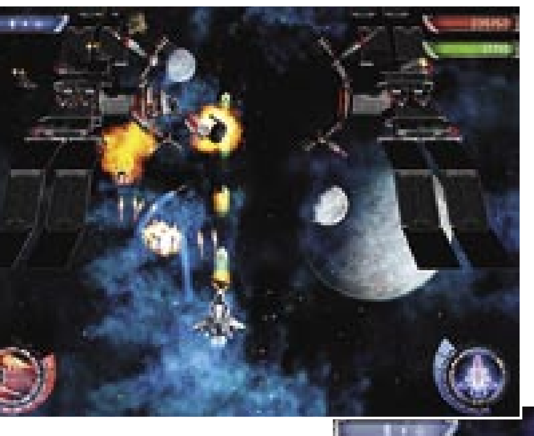
ВЕРДИКТ ★★★★★

Компьютерная версия еще одной интересной настольной игры от Hans im Glück

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Простые правила; сильный AI

– Графика; звук



Генеалогия Invaders

Сергей Галёнкин

ПАСПОРТ

AstroAvenger

Жанр скроллер-шутер
Разработчик Divo Games
Издатель Reflexive Arcade
Web-сайт www.reflexive.com

Одной из первых action-игр была знаменитая Invaders. Возможно, вы видели ее – уйма инопланетян волна за волной атакуют планету, которую защищает одинокий космический кораблик. Впоследствии в этом жанре было сделано всего несколько значительных изменений: главный герой научился двигаться не только влево-вправо, но и вперед-назад, противники стали отстреливаться, к тому же появилась возможность покупать дополнительное оружие. Вот, пожалуй, и все, что случилось со скроллер-шутерами за последние тридцать лет.

Поэтому каждое небольшое нововведение здесь воспринимается как революция. Посмотрите, к примеру, на AstroAvenger. Классическая формула: много оружия, еще больше врагов, нескончаемый поток инопланетных захватчиков, одинокий боец, невероятно аддиктивный геймплей – все как обычно. Ан нет, у Divo Games есть чем удивить бывалых поклонников.

Скажем, летят на вас три противника, но сбить вы успеваете только двоих. Что происходит обычно? Вы уворачиваетесь от третьего, он вылетает за нижний край экрана и перестает вас беспокоить. В AstroAvenger он разворачиватся и заходит вам в хвост. Более того, враги здесь движутся не по заранее заданным траекториям – они активно маневрируют, прячутся за астероидами и очень любят окружать наш кораблик со всех сторон.

В остальном, впрочем, AstroAvenger ничем не отличается от полутора тысяч клонов Invaders. Но дьявол, знаете ли, он всегда в деталях.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный скроллер-шутер

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Нововведения в геймплее; динамика; визуальный ряд

– Игра немного несбалансированная

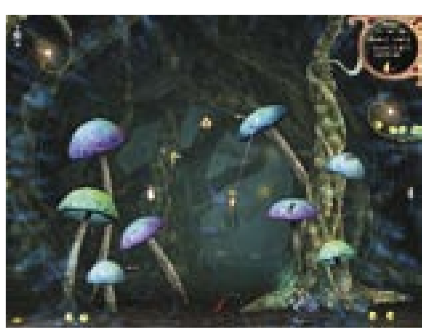
Язык мой – друг мой

Максим Капинус

ПАСПОРТ

Wik & The Fable of Souls

Жанр аркада
Разработчик/издатель Reflexive Arcade
Web-сайт www.reflexive.com



Создать оригинальную аркадную игру в наше время не так уж и просто. То арканоид выйдет какой-нибудь, то тетрис сам собой получается. Появление действительно интересного продукта – это целое событие. Можно сказать, что Wik & The Fable of Souls произвел целый фурор в стане любителей простеньких аркад. Правда, эта игра только поначалу кажется простенькой...

Отложите клавиатуру в сторону – здесь она вам совершенно не понадобится. Вик управляется двумя кнопками мыши, показывая чудеса акробатики. Мало того, что он прыгает, как заправская лягушка, так еще и имеет язык, которому позавидует любой хамелеон. С его помощью Вик может цепляться за сучья деревьев и перемещать свое маленькое тельце на большие расстояния. Главная цель нашего героя – сбор личинок, беззаботно ползающих по экрану. Заглатывая очередную жертву, он должен передать ее медленно идущему по земле другому странному существу – Слотаму. Справившись с задачей, Вик переходит на следующий уровень – всего их в игре свыше 120. Но не все так просто – в этом нелегком деле Вику мешают подлые стрекозы, пауки и прочие инсекты, старающиеся унести несчастных личинок куда подальше. Да и Слотам тихонько подбирается к краю экрана, и его нужно постоянно останавливать, подбрасывая золотистые лепешки, которые он какое-то время задумчиво жует. Мы же должны носиться взад-вперед, прыгая и цепляясь языком, поообезьяньи перескакивая с ветки на ветку за очередной личинкой, попутно собирая монеты и самоцветы, за которые дают дополнительные очки.



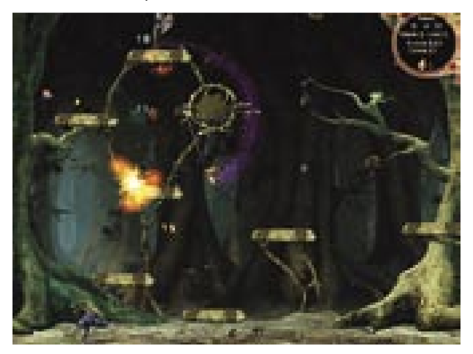
ВЕРДИКТ ★★★★★

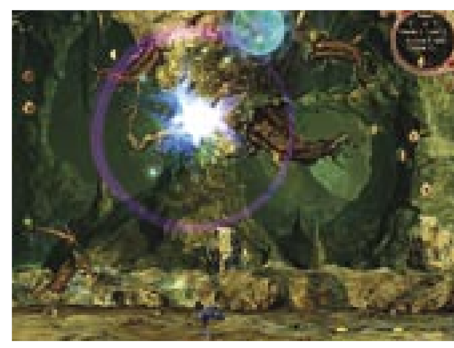
Интересная и увлекательная аркада

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Оригинальный геймплей; красивая графика

– Нет





Клонируй меня нежно

Сергей Галёнкин

Как известно, основное преимущество персонального компьютера в качестве игровой платформы – это его способность к обновлению и подключению периферийных устройств. Казалось бы, абсолютное большинство нестандартных и оригинальных игр, использующих дополнительную аппаратуру, должны выходить именно на ПК. Ан нет, до сих пор пальму первенства прочно держит PlayStation 2 с ее впечатляющим набором уникальных игровых механизмов. Тут вам и караоке-микрофон, и танцевальный коврик, и специальные стойки для поклонников файтинга. Однако самым главным приложением к PS2 является все же EyeToy – обычная Web-камера, позволяющая игроку отказаться от геймпада и использовать в качестве контроллера собственное тело.

На прошлой КРИ команда Gaijin Entertainment демонстрировала «Полет дракона», где пользователь управлял гигантской рептилией, взмахивая руками и наклоняясь из стороны в сторону. К сожалению, с тех пор о проекте ничего не было слышно. Потому сегодняшний наш гость, как это ни печально, – единственный развлекательный продукт, ориентированный на владельцев Web-камер.

Даже если вы никогда не играли на компьютере, освоить Camgoo Sixplay не составит никакого труда. Достаточно установить камеру, пройти несложную настройку, и все – можно приступать. Изображение игрока появляется на экране, и он волен взаимодействовать с присутствующими на нем объектами как ему будет угодно. В комплекте шесть простых игр, уже знакомых пользователям EyeToy. Вам предстоит сбивать самолеты руками, драться с роботами, танцевать под несложные мелодии, жонглировать мячом и оберегать сокровища от жадных пиратов. Все это выполняется простыми движениями рук и головы – немного напоминает киношную борьбу с невидимыми противниками с помощью зеркала, в котором они отражаются.

Sixplay, как и оригинальный EyeToy Play, – идеальное развлечение для детей и вечеринок (и тем более для детских вечеринок). Во-первых, он крайне прост в освоении, во-вторых, наблюдать за игроком не менее интересно, чем самому участвовать в процессе, и в-третьих, здесь есть многопользовательский режим.

Конечно, обладателям PS2 игра покажется глубоко вторичной, однако повторимся, на ПК ничего подобного не было и нет, так что владельцам Web-камер настойчиво рекомендуем.

Зеленого глазастого робота бить как раз не рекомендуется

ПАСПОРТ

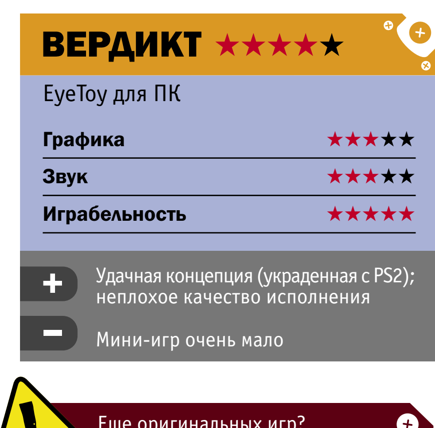
Camgoo Sixplay

Жанр EyeToy
Разработчик Camgoo
Издатель Camgoo
Web-сайт www.camgoo.com/content/uk/products/camgoo_sixplay.php

Camgoo
Британская компания, сосредоточившаяся на производстве игр специально для использования с Web-камерами. Считает себя инновационной, стараясь не обращать внимание на то, что все ее идеи полностью заимствованы у EyeToy. Что, впрочем, не делает их хуже.
Игры Camgoo Sixplay
Проекты нет данных
Web-сайт www.camgoo.com



Мама, купи барабан!



ВЕРДИКТ ★★★★★

EyeToy для ПК

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Удачная концепция (украденная с PS2); неплохое качество исполнения

– Мини-игр очень мало

Еще оригинальных игр?

EyeToy Play (на PS2)
EyeToy Groove (на PS2)

Любой предмет на экране можно сбить мячом. Включая воробья и белку



ФОРМУЛА ИГРЫ

EyeToy + PC – клавиатура и мышь = **Camgoo Sixplay**

«Галактические цивилизации. Пророчество Алтариан»/ Galactic Civilization. Altarian Prophecy



Жанр пошаговая стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Не успели мы наиграться в «Галактические цивилизации», локализация которых вышла осенью прошлого года, как «1С» оперативно перевела и недавнее дополнение к игре «Пророчество Алтариан». Впрочем, работы здесь было не так уж и много, в основном игра использует ресурсы оригинальной версии. Хотя за наличие на диске «Пророчества» патча 1.21 издателям надо сказать отдельное спасибо, без него игра была бы крайне нестабильной. В add-on нам предлагается новая кампания (то бишь набор миссий), две новые цивилизации, технологии, юниты и прочее. Кроме того, дополнение вносит множество мелких исправлений в геймплей. Появились также редакторы карт и сценариев, в том числе и многопользовательских. Одним словом, если вы любите пошаговые космические стратегии, – рекомендуем.

Локализация, кстати, оказалась лучше осенней. Немало ошибок и опечаток успели исправить.

«Ганлок»/Gunlok



Жанр микс
Издатель «Руссобит-М»/Game Factory Interactive
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

Gunlok, изданная Virgin еще в далеком 2000 г., была одной из первых игр композитного жанра action/strategy/RPG и в свое время вызвала неоднозначную реакцию неготовых к такому миксу обозревателей. И вот стараниями «Руссобит-М» мы увидели локализованный вариант игры. Несмотря на прошедшие с момента релиза время, играть в «Ганлок» интересно, если, конечно, не обращать внимания на устаревшую графику и немного топорный дизайн персонажей. Миссии разнообразны и предусматривают несколько путей решения, в том числе и stealth. Головоломки оригинальны и порой требуют нешуточного напряжения серого вещества.

Что же до локализации, то перевод можно назвать удовлетворительным, но не более того. К тому же, по непонятным причинам, порой наблюдаются проблемы с выводом русского текста, а некоторые системные сообщения так и остались на языке оригинала.

«Гильдия Gold»/Die Gilde Gold Edition



Жанр стратегический микс
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор Revolt Games
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Игра «Гильдия», она же Europa 1400, и по сей день не имеет аналогов. Столь оригинального симулятора жизни в средневековом европейском городе мы доселе не встречали. Подняться по карьерной лестнице в течение отпущенного жизненного срока – не такая уж простая задача. А город живет независимо от воли игрока: плетутся интриги в местных органах власти, бушуют торговые страсти на рынке, заняты своим делом ремесленники и воры, барды и актеры.

Игра, вышедшая в самом конце 2002 г., нам понравилась, но в глубине души осталась обида на «Руссобит-М», умудрившуюся форменным образом загубить русскую версию, по всем параметрам ставшую «антиобразцом» локализации. Выпуском «Гильдия Gold» компания решила себя реабилитировать. Что ж, признаем, что команде Revolt Games удалось практически все, начиная от филигранной работы по интерфейсу и заканчивая многочисленными сообщениями о событиях, происходящих в городе и в жизни героя.

«Готика»/Gothic



Жанр ролевая игра
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор Boolat Games
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★☆

Появление этой локализации, признаться, немало нас удивило – дело в том, что «Готику» в СНГ уже выпустила компания «1С» (перевод тогда осуществляла snowball.ru). Все оказалось просто – у «1С» закончился срок действия договора на издание игры, и «Руссобит-М» перекупила права у мирового издателя. Правда, вопрос «Зачем вообще нужно было связываться с вышедшей 4 года назад игрой, чья локализация в течение двух с половиной лет продавалась на этой территории?» остается открытым, и даже наличие на диске любительского мода «Диккурик» в виде бонуса закрыть его не способно.

Качество локализации – традиционно для «Булата» хорошее, хотя, честно говоря, версия snowball.ru нам понравилась больше. Если к текстам претензий у редакции практически нет, все сделано на «пять с минусом», то озвучивание персонажей до такой оценки, к сожалению, не дотягивает – некоторые голоса (что самое страшное – включая и главного героя) звучат попросту непрофессионально.

«Культ: Королевства Ереси»/Kult: Heretic Kingdoms

Жанр ролевая игра
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус.ру»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Kult – один из самых необычных клонов Diablo, который мы видели. Здесь имеются полноценный сюжет и уйма побочных квестов, причем многие из них можно завершить различными способами. Прибавьте необычную ролевую систему, очень интересное решение с переходом в мир демонов и довольно неплохую играбельность. В общем, поклонники легковесных RPG найдут чем себя занять.

Локализация от «1С» появилась чрезвычайно быстро, и мы всерьез опасались за ее качество. К счастью, «Логрус» не подкачал – придраться буквально не к чему. Тексты переведены потрясающе, юмор оригинала вполне сохранен, даже встречающиеся иногда стихи локализованы удачно.

Озвучки в игре практически нет. Есть только голос диктора – он подобран очень хорошо, впрочем, в данном случае особой актерской работы не требовалось.



«Морпех против терроризма 2: Война в джунглях»/ Marine Sharpshooter II: Jungle Warfare

Жанр шутер
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Глядя на игру, постоянно ловишь себя на мысли, что ее создатели, незадачливые ребята из Jarhead Games, должны гореть в аду. Становится очевидным, что, выпустив в большое плавание Marine Sharpshooter II, разработчики нанесли удар ниже пояса не только мировому терроризму в целом, но и человеку, севшему в него поиграть, в частности. Атрибуты бюджетных проектов, конечно же, прилагаются. Сюда можно отнести и очень слабую графику, и совершенно дикий AI, который уходит «в минуса», а не просто равен нулю, ну и, естественно, остальные элементы геймплея в подобном духе.

Локализацию, сотворенную в недрах «Руссобит-М», даже и не хочется сильно ругать – там тоже люди работают. Персонажи почему-то не разговаривают, зато есть русский перевод в титрах. Многие фразы выглядят просто нелепо, алогично и временами курьезно. Если сказать коротко – «Позор джунглей».



«Морпех против терроризма 3: Война во Вьетнаме»/ Marine Heavy Gunner: Vietnam

Жанр шутер
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Перед вами очередная порция бюджетного блюда, изготовленного в традициях игр категории B. Смотреть в Marine Heavy Gunner, честно говоря, не на что. Разработчики из BrainBox Games поскупились даже на простую анимацию губ персонажей, не говоря уже о чем-то более серьезном. Да и графически игра находится на уровне продукта конца прошлого тысячелетия.

Локализация, однако, порадовала. Кроме переведенного текста, игра может предложить геймеру еще и качественное озвучивание персонажей на русском языке. Переведены были даже реплики (с нужным акцентом) вьетконговцев, которые они выкрикивают в пылу боя.

Да и отдельный текстовый файл «Записи переводчика» многим игрокам покажется интересным. Впрочем, остался открытым один вопрос: какую связь имеют между собой слова «терроризм» и «Вьетнам» в локализованном названии игры?



«Мышиная возня»/Mouse Trophy

Жанр головоломка
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Мы любим динамические головоломки, и поэтому у «Мышиной возни» были все шансы нам понравиться. Действительно, непрямое управление грызуном в лабиринте с помощью сыра, кошачьего запаха и прочих необычных инструментов – это очень хорошая идея. Однако реализация, к сожалению, подкачала. Слишком быстро происходят события, так что не всегда есть время продумать оптимальный вариант. Да и задачки, честно говоря, не отличаются оригинальностью – в основном требуется сначала переключить один триггер, чтобы открыть проход, а затем успеть проскочить в него, не попавшись в лапы какому-нибудь из местных монстров.

Локализация ничем особым не выделяется. Имеется несколько ошибок, однако они незначительны. Голос ведущего подобран достаточно хорошо, а мыши и в оригинале не разговаривали вовсе.



«Пижама Сэм. Молний нет и гром затих – не боимся больше их!»/Pajama Sam: Thunder and Lightning aren't so Frightening



Жанр детский квест
Издатель «Руссобит-М»/Game Factory Interactive
Локализатор Boolat
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Очень приятно, что «Руссобит-М» взялась за локализацию классических детских игр от Humongous Entertainment. Пижама Сэм, малолетний поклонник супергероев и большой фантазер, отправляется в Центр Управления Погодой с целью прекратить грозы раз и навсегда. Игра представляет собой классический рисованный квест с потрясающей анимацией и хорошим чувством юмора. Уровень сложности достаточно низкий, предусмотрено несколько вариантов развития событий – идеально для детей. К сожалению, с познавательной точки зрения игра оставляет желать лучшего, так, например, огурцы здесь растут на деревьях, а погода изготовляется на специальной фабрике. Но разве это можно считать серьезным недостатком?

Локализация выполнена замечательно. Полностью перерисована вся графика: от надписей на зданиях до анимированных «бах» и «шарах» в мультфильмах. Прекрасный подбор актеров, отличный перевод текста, включая стихотворения. Браво, Boolat!

«Побег из крольчатника»/Rosso Rabbit in Trouble «Санта-Клаус. Новогодний кавардак»/Santa Claus in Trouble… Again!



Жанр платформер
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Компания CDV регулярно выпускает бюджетные игры для детей на одном и том же движке. Вот и в этот раз нас обрадовали сразу двумя проектами серии In Trouble – приключениями зайца и, не поверите, Санта-Клауса. По сути, оба являются простенькими трехмерными платформенными аркадами без особых изысков: прыгай себе, собирай призы (морковки в одном случае и подарки – в другом) да уворачивайся от врагов. К сожалению, уровень сложности слишком высок, а игровой процесс чересчур повторяющийся, чтобы увлечь любителя платформеров. Впрочем, при использовании геймпада ситуация несколько исправляется, а учитывая традиционную нехватку игр этого жанра, самые преданные поклонники, возможно, найдут чем развлечь себя.

Переводить тут было почти нечего: надписи в меню да названия миссий. Ошибок нет, все сделано правильно.

«Посланник Неба»



Жанр китайская ролевая игра
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Для начала небольшое предупреждение: у нас нет никаких претензий к Китайской Народной Республике или китайцам. Китайские программисты пишут действительно хорошие программы, а китайская классическая литература пользуется заслуженной популярностью. Но ради бога, не играйте в китайские ролевые игры!

Сюжет «Посланника Неба» настолько же смешон, насколько пафосен и наивен. Логическое мышление у персонажей отсутствует как класс, а над диалогами можно вволю посмеяться, особенно если собраться большой компанией. Реализация игры – просто жалкая. Графика уровня 3DO (была такая консоль), отвратительные ролики, посредственная музыка. И перевод под стать: «Вы нашли жао, лю, бао и золотой цзы». Что-что, простите, я нашел? В общем, только для законченных любителей китайской мифологии.

«Приключения Джулии 2»/ Julia's Time Adventures – Back to the Roaring 20s



Жанр адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Игр, предназначенных для прекрасной половины человечества, по-прежнему издается крайне мало. Но иногда все-таки достойные продукты для юных леди попадают на наши десктопы. Несколько лет назад мы рецензировали «девичью» адвентюру «Приключения Джулии». События в ней разворачивались в бурные шестидесятые, во время расцвета движения хиппи и «лета любви» в Сан-Франциско.

Во второй части волею фантазии создателей симпатичная американка переносится в не менее знаковую эпоху. Она попадает в богемную атмосферу Парижа 20-х годов прошлого века. И, как всегда, влипает в неприятности. Если девушке не помочь, она рискует навсегда остаться во временах почти столетней давности.

Вы знаете, юным представительницам племени тинейджеров можно только позавидовать. Практически все игры для них, в том числе и эта, локализированы великолепно – как с точки зрения перевода текстов, так и в плане актерской игры. Так держать!

«Рыбка Фредди. Дело о Чудовище из Коралловой Бухты»/ Freddy Fish 5



Жанр детский квест
Издатель «Руссобит-М»/Game Factory Interactive
Локализатор Boolat
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Еще один пример удачного сотрудничества «Руссобит-М», Boolat и Humongous Entertainment. Приключения любопытной рыбки по имени Фредди и ее друга Лютера уже стали современной игровой классикой. Более добрый и интересный квест для детей еще надо поискать! Двухмерное приключение нарисовано с любовью и вниманием к деталям, а детективный сюжет совсем неплох. Все головоломки очень логичны, так что блуждать в поисках решения не придется ни разу. К тому же в руководстве пользователя имеются советы по прохождению самых сложных моментов.

Перевод опять-таки сделан потрясающе. Boolat не поленилась перерисовать всю графику, перевести песенки и стихи (одни речевки военной рыбки чего стоят). Актеры подобраны отлично, разве что у самой Фредди голос излишне писклявый. Впрочем, дети от игры в восторге – проверено.

«Рыбка Фредди и Тайна Океана»/Freddy Fish 6



Жанр аркада
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор Boolat
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Не дайте названию себя обмануть. Пять предыдущих частей «Рыбки Фредди» были полноценными детскими квестами, яркими, интересными, с отличным юмором и забавными персонажами. Однако шестая часть – никакой не квест, а аркада, причем не самая лучшая. Друг Фредди Лютер попал в водоворот и был затянут в пещеру. Чтобы выбраться оттуда, ему нужно пройти почти сто этапов, наполненных несложными (и к тому же скучными) мини-играми. Более того, выбирать их с самого начала нельзя, придется проходить однообразные этапы один за одним.

Местная графика – бледное подобие предшествующих эпизодов, а сюжета нет вовсе. Переведено это очень даже неплохо – Boolat традиционно постарался. Впрочем, в игре текста и диалогов мало, так что работы локализаторам было немного. Нас расстроило то, что ввод имен можно осуществлять только с помощью мышки – буквы на клавиатуре совершенно перепутаны.

«Стармагеддон 2: Свободный космос»/ Star Interceptor: Project Freedom



Жанр космическая аркада
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Полноценные космические симуляторы класса X-Wing или Wing Commander достаточно сложны. Чего стоит только менеджмент брони или перераспределение энергии пушки/ двигатель/защита. Сейчас такие почти не делают... Сегодня бал правит простота. Несложное управление, аркадная физика, много ярких, красочных взрывов, сотни противников. «Чтобы было весело и ни о чем не надо было думать». «Стармагеддон 2» (такое название игра носит в Польше и СНГ) как раз из этой когорты. Весело, зрелищно и ни о чем не надо думать. Предельно простое управление (все функции навешены на мышь), несложные и ясные задания, легкий геймплей, бои в космосе и у поверхности. В принципе, неплохо, но быстро надоедает.

Русификация игры вышла просто великолепной. Отличный перевод, потрясающие озвучка и подбор голосов. «Стармагеддон» только выиграл от локализации. Браво!

«Суперсемейка. Забавные приключения»/The Incredibles

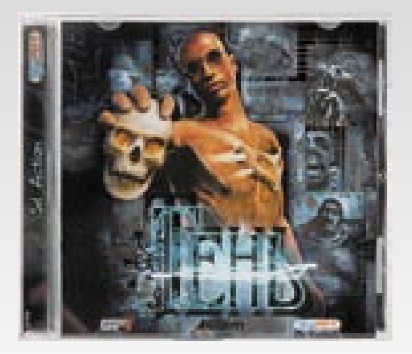


Жанр семейная игра
Издатель «Новый Диск»
Локализатор troll.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Полагаем, что все наши читатели уже посмотрели полнометражный анимационный фильм «Суперсемейка» (рецензия на него была в «ДПК», № 1–2, 2005) и примерно знакомы с основными действующими лицами и сюжетом. Данная игра представляет собой сборник мини-развлечений «по мотивам» для детей 4–6 лет. Десять разделов позволят ребенку почувствовать себя в шкуре всех главных героев ленты, выполняя несложные, но ответственные задания. Большинство игр достаточно простые, некоторые и вовсе требуют вовремя нажимать одну клавишу – сказывается ориентация The Incredibles на самых маленьких.

Локализация выполнена просто потрясающе. В озвучании задействованы актеры, работавшие над переводом оригинального фильма, а качество текста выше всяких похвал.

«Тень»/Shadow Man



Жанр third person action

Издатель «Руссобит-М»

Локализатор «Никита»

Игра ★★☆☆☆

Локализация ★★★☆☆

Где, на какой свалке истории «Руссобит-М» нашла это старье – науке неизвестно. Не верьте надписям на коробке диска «2004 Acclaim Entertainment» – на самом деле Shadow Man вышел целых шесть лет назад, в 1999 г., на всех тогдашних игровых платформах. Соответственно, об уровне графики можно даже не говорить – скажите спасибо, что игра вообще запускается на современных ПК (хотя с поддержкой мыши тут все настолько ужасно, что приходится играть с помощью одной только клавиатуры).

Качество перевода под стать игре. Неудачно подобранные шрифты для субтитров, полное отсутствие озвучки в диалогах (хотя изначально она явно была – губы у персонажей шевелятся). К переводу также есть серьезные претензии – литературной правке он явно не подвергался, так что стилистика хромает на обе ноги («Легион имя мне, потому что нас много», «Я известен. А известен я как Джек», «Но силу бессмертия, которую искал я в жалкой скорлупе их тел, в еще бьющемся органе души, найти я так и не смог»). No comments.

«Троя»/Battle for Troy



Жанр стратегия реального времени

Издатель «Руссобит-М»/Game Factory Interactive

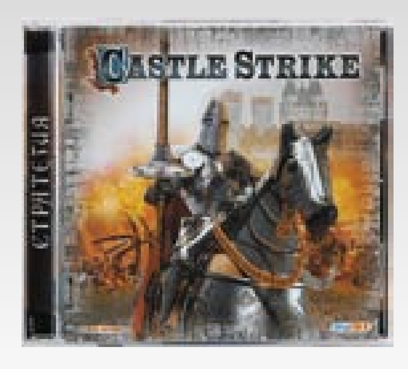
Локализатор «Руссобит-М»

Игра ★☆☆☆☆

Локализация ★★★★☆

Выход каждого голливудского суперблокбастера сопровождается появлением не только однойдвух игр, использующих официальную лицензию кинофильма, но и некоторого количества продуктов сомнительного качества, не имеющих никакого отношения к картине, но эксплуатирующих поднятую в ней тематику. Так было и с хитом лета 2004 – «Троей». Одна из сопровождающих фильм псевдолицензионных игр – Battle for Troy – даже удостоилась рецензии в «ДПК», где и получила заслуженную единицу. И вот, этот классический пример дурного вкуса локализирован и выпущен на русском под весьма нескромным названием «Троя». Перевод, надо сказать, ровный и чистый, никак не повлиял на общее качество продукта – игра по-прежнему отличается отвратительным геймплеем, полным отсутствием AI и ужасной анимацией. Бегите от «Трои» как от чумы, тем более что на рынке полно достойных стратегий.

Castle Strike



Жанр стратегия реального времени

Издатель «Руссобит-М»

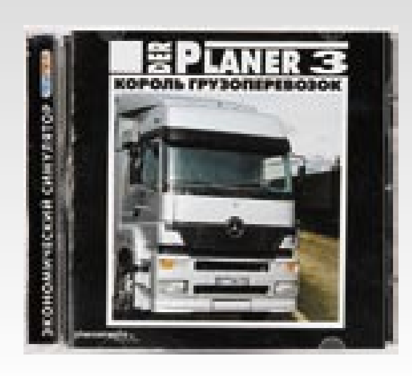
Локализатор «Руссобит-М»

Игра ★★★★☆

Локализация ★★★★★

Несмотря на весьма сомнительную родословную, Castle Strike, вышедший почти полгода назад, оказался весьма интересной стратегией реального времени с явным уклоном в замкостроительную и замкоосадную части. По сути, перед нами Stronghold в полном 3D с большим количеством осадных машин и приспособлений и полуавтоматической экономикой. Удобный менеджмент поселений позволяет сосредоточиться на боевой части, и если бы не некоторые досадные глюки AI, игра в свое время получила бы от нас высший балл. Впрочем, несмотря на обилие хороших стратегий, вышедших в последнее время, мы рекомендуем обратить внимание на Castle Strike и сегодня. Тем более что локализация проведена на весьма высоком уровне. Литературный перевод хорош, а подбор голоса диктора можно признать неплохим. Хотя до продуктов Soft Club и Nival локализация все равно не дотягивает.

«Der Planer 3: Король грузоперевозок»/Der Planer 3



Жанр экономический симулятор

Издатель «Руссобит-М»

Локализатор «Руссобит-М»

Игра ★★★☆☆

Локализация ★★★★☆

Любовь немцев к тотальному контролю и планированию как нельзя лучше выражается в огромном числе экономических симуляторов, выпускаемых в Германии. Der Planer 3 – вершина этой пирамиды – идеальный экономический менеджер. Мы видели огромное число авто/ж.-д./авиа-Tycoon'ов, но Der Planer вызвал у нас слезы умиления. Мало того что вы полностью контролируете все аспекты работы вашей фирмы, начиная с найма персонала, сетевого планирования, бухгалтерии и пр. Так вы еще лично беседуете (!) с клиентами, партнерами, служащими и т. д. как по телефону, так и «живьем». Но и это еще не все – вы на манер The Sims обустраиваете жилище и личную жизнь вашего альтер-эго. Звучит, безусловно, заманчиво, но на деле вы будете проводить долгие часы за таблицами Excel и окном Web-браузера. Геймплей здесь тягучий и очень неторопливый.

Русификация вполне качественная, многочисленные меню переведены хорошо, как и весьма полезная система подсказок.

Prince of Persia: Warrior Within



Жанр аркада
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Пятая часть приключений легендарного персидского принца стала очень мрачной – ведь дела у главного героя идут совсем неважно. Акцент сместился с акробатических упражнений на боевые, что не сделало игру лучше. Управление все так же не очень удобно, камера «путается», а на темном экране крайне сложно что-то разобрать. Однако Prince of Persia: Warrior Within все-таки отличная игра, которая наверняка придется по вкусу поклонникам предыдущей части.

Локализация в целом выполнена вполне приемлемо. Имеется ряд довольно досадных ошибок, например принцессу Фару из Sands of Time здесь почему-то величают Фарахом, да и тексты, похоже, проходили минимальную литературную обработку. Но голоса подобраны хорошо, актеры играют достаточно эмоционально, так что с небольшими недостатками вполне можно смириться.

SpellForce: The Breath of Winter



Жанр RPG/стратегия
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

SpellForce была и остается лучшей RPG/стратегией, созданной сегодня. Идеальное сочетание двух жанров – чисто ролевые эпизоды перемежаются интересными RTS-миссиями. Ну а графика даже по нынешним временам выглядит очень и очень неплохо. Оригинальная игра вышла более года назад. Осенью 2004 г. появилось дополнение The Breath of Winter. Как и положено аддону, в него вошли новые локации, новые расы, строения и предметы. Как обычно, впечатляет сюжет, изобилующий неожиданными поворотами.

Локализацию игры, выпущенную «Руссобит-М», назвать идеальной, увы, нельзя. Во-первых, как и в случае с предыдущей частью, русской озвучки здесь нет – только подстрочный перевод, который показался нам несколько неровным и небрежным. Встречаются классические несоответствия родов, странные прочтения имен и просто ошибки. Ну а тот факт, что далеко не во всех коробках имеется код активации, просто удручает. Для тех, кому не повезло, – коды есть на официальном форуме локализации.

Tony Hawk's Pro Skater 4



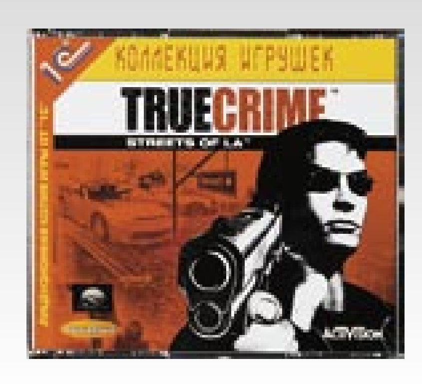
Жанр спортивный симулятор
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор Revolt Games
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Серия симуляторов скейтборда имени звезды этого экстремального вида спорта Тони Хоука стала одной из самых успешных спортивных линеек за всю историю компьютерных и видеоигр.

Что такое Tony Hawk? Великолепный набор трюков, интереснейшие уровни для катания с массой сюрпризов и секретов, достойная графика и убойный саундтрек. В четвертой части появилось интересное нововведение – в разных уголках каждого уровня расположились NPC, дающие игроку заковыристые задания.

ПК-версия THPS4 вышла полтора года назад, но своей прелести она нисколько не утратила. Только вот локализаторы немножко подкачали. Создалось впечатление, что они действовали формально. К переводу пунктов меню и внутриигровых текстов претензий практически нет, но очень уж смешно смотрятся названия трюков вроде «грэбноуз» или «импоссибле», а рядом с ними – «без компромиссов». А еще не хватило духу озвучить реплики персонажей, выдающих задания. Видимо, весь заряд ушел на «Гильдию».

True Crime: Streets of LA



Жанр action
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Когда True Crime была еще в стадии разработки, складывалось впечатление, что ее создателям не дают покоя лавры, награды и тиражи GTA, ведь, в общем-то, по геймплею они почти не отличаются. Езда по большому городу на всевозможных средствах передвижения, выполнение заданий разной степени сложности, мордобой, пальба, полицейские и нарушители закона. Ну разве что True Crime попытались сделать более кинематографичной. Но изначальная слабость сюжета о неординарном полицейском и некоторые огрехи внутриигровой механики не позволили в полной мере реализовать весь потенциал.

Однако в процессе игры в локализованную версию кино все же вспоминалось, и не раз. Причем фильмы совершенно определенного толка – русские криминальные телесериалы и до некоторой степени пиратские версии голливудских боевиков. А причиной всему – как раз перевод и озвучка. Перевод, как, в общем-то, и должно было быть, изобилует «полуцензурной» лексикой, но работу актеров, произносящих эти тексты, высокопрофессиональной назвать никак нельзя.

Онлайновые мини-игры

Максим Капинус

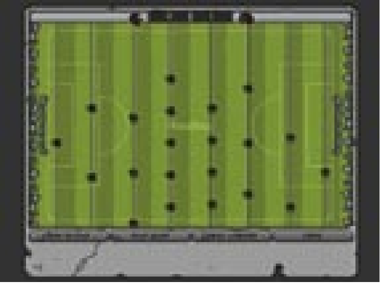
Milk Panic



★★★★★
Разработчик Fun Flash Games
Страница загрузки www.funflashgames.com/milkpanic.swf

Помните старые игрушки «Ну, погоди!» и «Тайны океана» от «Электроники»? Milk Panic вполне может сойти за их прямого последователя – геймплей построен по тому же принципу. Несчастный владелец фермы дни и ночи проводит за доением коров, непрерывно жующих травку и выдающих на-гора огромное количество молока. Бегая от одного животного к другому, герой должен в оперативном порядке наполнять свое небольшое ведерко и сливать молоко в специальный бассейн неподалеку. Проблема в том, что молоко накапливается у коров с ужасающей скоростью, и если вовремя не «обслужить» очередную Мурку, бедняга попросту взорвется. Но вопросы об анатомических особенностях местных коров оставим изучать биологам, а сами примемся за дело.

Miniball



★★★★★
Разработчик Naked Penguin Boy
Страница загрузки www.tgsnt.com/swf/TGSNT_Miniball.swf

Если представить себе гремучую смесь старого настольного футбола и арканоида, то получится именно Miniball. Выстроенные по линиям игроки передвигаются синхронно всего двумя кнопками курсора – вверх и вниз (на самом деле влево и вправо). Каждый из игроков является своеобразной платформой арканоида, от которой мяч отскакивает лишь в сторону ворот противника. Естественно, если он натолкнется на игроков соперника, то повернет обратно, создав опасную ситуацию возле ваших ворот. Примечательно также то, что играть в Miniball можно не только против компьютера, но и с товарищем, благо найти еще две кнопки для второго управления не проблема.

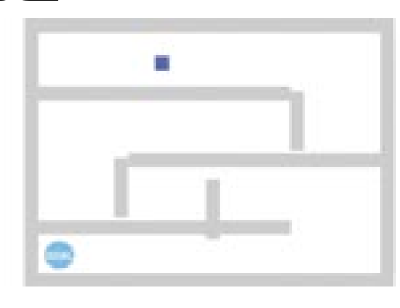
Nucleus




Разработчик Mobasher Iqbal
Страница загрузки www.scenta.co.uk/nucleus/nucleus.swf

При простейшей задумке и графическом исполнении игровой процесс Nucleus затягивает до невозможности. По орбитам небольших сфер с разной скоростью крутятся маленькие шарики-сателлиты. Задача игрока состоит в том, чтобы, передвигаясь по этим сателлитам, достичь центра сферы. Двигаться с орбиты на орбиту можно лишь в тот момент, когда оба сателлита максимально приближены друг к другу. Если первые уровни покажутся для кого-то слишком легкими, то последующее усложнение геймплея заставит вас понервничать. Передвижение будут усложнять спутники красного цвета, отбрасывающие игрока на одну орбиту назад, а потом появятся и дополнительные системы, кружащие вокруг и окончательно сбивающие игрока с толку.

Reverse



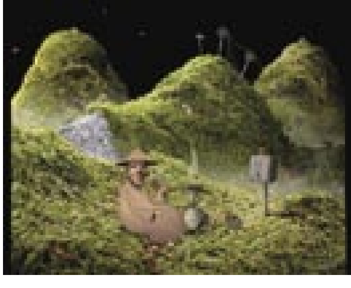
★★★★★
Разработчик Mobasher Iqbal
Страница загрузки www.scenta.co.uk/gamescenta/file_upload/scenta_game_26.swf

Наверное, все встречали игры, в которых требовалось искусное управление мышью. В Reverse геймеру дается маленький квадратик, передвигаемый с помощью мышки. Главная цель – не касаться стен и препятствий. Решив усложнить задачу по максимуму, разработчик перевернул оси, заставив игроков мыслить «наоборот». Двадцать уровней насыщены лабиринтами и движущимися частями, превращающими процесс прохождения в сущий ад. И только графика немного смущает своей схематичностью – мы ведь знаем, на что способна флэш-технология.

Samorost Adventure

★★★★★

Разработчик Amanita Design
Страница загрузки www.amanitadesign.com/samorost



Как оказалось, на флэш делается достаточное количество игр в жанре адвентюры. И поскольку создать серьезный продукт с помощью этой технологии нельзя, разработчики ставят акцент на оригинальности. Samorost Adventure стала номинантом премии Webby в 2004 г., и это говорит о многом. Данная игра может показаться вам слишком странной или даже бессмысленной, но смысл в ней, поверьте, есть. Маленький человечек, обитающий на небольшом астероиде, вдруг видит в свой телескоп, что на него надвигается другой остров-астероид (а ну не смеяться!). Чтобы спасти родную землю от катастрофы, герой садится в консервную банку-ракету и направляется прямо на приближающийся объект.

Table Tennis

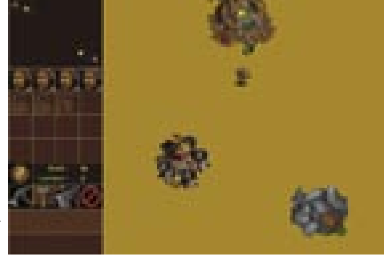


★★★★★

Разработчик David Thorburn
Страница загрузки www.teagames.com/games/tabletennis/play.php

Самая большая проблема со всеми виртуальными теннисами – управление – была решена в Table Tennis путем упрощения движений ракетки. Никаких подкруток и прочих хитростей в игре вы не увидите. Доступно лишь движение по двум осям, что ненамного сложнее того же арканоида. Вся сложность состоит в регулировании силы удара и трехмерном столе, на котором не так-то легко рассчитать место падения мячика и собственные действия. Противники различаются по цвету ракетки, демонстрирующей их умение играть. В одиночном режиме можно сразиться с любой из них, а в режиме чемпионата вам предложат пройти их в порядке возрастания сложности.

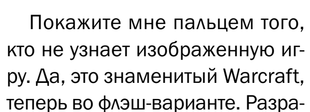
Warcraft





★★★★★

Разработчик Necromanthus
Страница загрузки www.flashpulse.com/games/warcraft.html

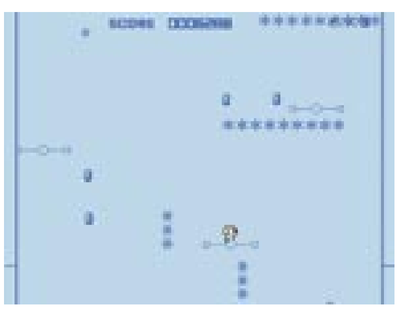


Покажите мне пальцем того, кто не узнает изображенную игру. Да, это знаменитый Warcraft, теперь во флэш-варианте. Разработка пока не доведена до окончательной версии 1.0, поэтому не стоит обращать внимания на некоторые недостатки. Почти тот же знакомый интерфейс, звуки и графика тоже максимально приближены к оригиналу. К сожалению, недоработок в игре предостаточно: практически нет искусственного интеллекта, позволявшего бы атаковать противника группой, нельзя объединить собственных воинов (приходится отправлять всех в бой поодиночке), немного напутано в звуковом оформлении. Но за сам факт существования подобного проекта – зачет.

Tobby Pachi

★★★★★

Разработчик Toshiba Corporation
Страница загрузки www.toshiba.co.jp/digital/game/tobby_pachi/play.html



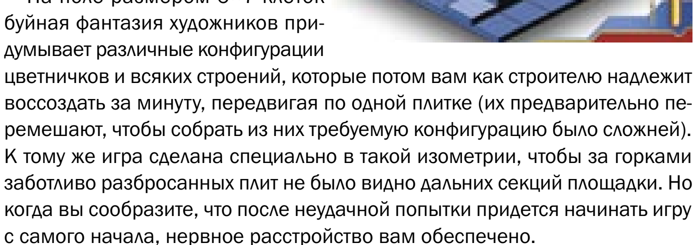
Кто бы мог подумать, что в рекламных целях компания Toshiba создаст целую серию флэш-игр про маленькую собачку Тобби, вечно попадающую в какие-то переделки. В данном случае этот песик в очередной раз должен спасти свою подружку Джелли из лап садиста-барбоса. Наша роль состоит в подбрасывании Тобби с одной эластичной платформы на другую, дабы поднять его как можно выше. Физика в игре весьма интересна, поэтому запускать собачку в свободный полет и ловить потом обратно достаточно сложно. По пути желательно собирать драгоценные камни, висящие в воздухе, а в конце игры придется в духе настоящего боевика сразиться с самим барбосом. Главное, не пугайтесь японского языка в меню игры – жмите верхнюю кнопку и играйте.

Stackopolis



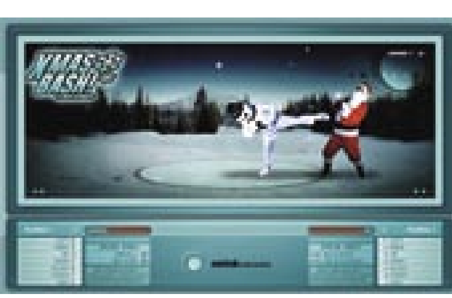
★★★★★

Разработчик Bloc
Страница загрузки www.blocgames.com/stackopolis



На поле размером 6×7 клеток буйная фантазия художников придумывает различные конфигурации цветничков и всяких строений, которые потом вам как строителю надлежит воссоздать за минуту, передвигая по одной плитке (их предварительно перемешают, чтобы собрать из них требуемую конфигурацию было сложней). К тому же игра сделана специально в такой изометрии, чтобы за горками заботливо разбросанных плит не было видно дальних секций площадки. Но когда вы сообразите, что после неудачной попытки придется начинать игру с самого начала, нервное расстройство вам обеспечено.

XmasBash



★★★★★

Разработчик Toshiba Corporation
Страница загрузки www.xmasbash.com

Согласен, мы немного опоздали с этой игрой. Наиболее подходящее для нее время – как раз перед новогодним застольем. Именно в этот момент можно адекватно воспринять файтинг между Дедом Морозом и Снеговиком, применяющими рукопашный бой не хуже мастеров каратэ и кунг-фу. Выбрав одного из персонажей, игроку предстоит выстоять три раунда против безжалостного противника. Кроме всего прочего, у них в запасе имеются специальные комбо-удары вроде использования Дедом Морозом своей красной шапки в качестве метательного оружия и снежков у Снеговика, которые он... я думаю, вам лучше самим взглянуть на это.





ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из лучших игр для PS2 из всех, когда-либо видевших свет

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличный сюжет; один из лучших stealth-режимов; масса интересных нововведений в классический геймплей; бесподобные видеовставки

– Не очень удобная камера



Если надоело скрытное прохождение и хочется пострелять – к вашим услугам портативная зенитка и несколько вертолетов в качестве движущихся мишеней

Нет, это не Тарзан. Это просто Снэйк радуется тому, что ему наконец удалось выбраться из военных баз на свежий воздух

Если вам не нравится Снэйк, посмотрите другие известные stealth action

Tom Clancy's Splinter Cell **ДПК 4/2003**
Thief: Deadly Shadows **ДПК 7/2004**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Metal Gear Solid + Карибский кризис
= Metal Gear Solid 3: Snake Eater

ПАСПОРТ

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Жанр tactical espionage action
Разработчик Konami JPN
Издатель Konami
Web-сайт www.metalgearsolid.com

Konami JPN
Хоть формально в разработчиках и числится внутренняя студия Konami, все фэны Снэйка знают, что на самом деле MGS3 создавался под руководством легендарного Хидео Кодзимы (Hideo Kojima), в активе которого, кроме этого сериала, значится лишь одна игра – Snatcher (1994 г.).
Игры сериал Metal Gear
Проекты Metal Gear Solid 4, Metal Gear Acid (PSP)
Web-сайт www.konamijpn.com

Очередная попытка спасти Соколова (за спиной у Снэйка) обречена на провал



Yabloko moloko!

Сергей Светличный

Забудьте все, что вы знали о Карибском кризисе. Врали не только советские газеты (которые вы все равно не читали, да и не писали там о нем почти ничего), врал даже Леонид Парфенов в своей передаче «Намедни. 1961–1991». Вся шумиха вокруг ракет (советских – на Кубе и американских – в Турции) была лишь прикрытием. На самом деле спор между сверхдержавами разгорелся вокруг советского ученого Соколова, занимавшегося разработкой сверхсекретного супероружия для Страны Советов, что абсолютно не устраивало «пентагоновских стервятников», или как их там называли у нас во времена холодной войны...

Такова завязка третьей части «солидного» сериала от одного из самых ярких «игроделов» современности, японца Хидео Кодзимы. Она немного смущает, не правда ли? Ха, знали бы вы, как смущала выдаваемая Кодзимой информация в ходе разработки игры! «Третья часть MGS перенесется в джунгли... Снэйк должен будет искать себе пропитание – он станет есть крыс, змей, рыб... Любое ранение необходимо обрабатывать – дезинфицировать раны, выковыривать ножом пули, закреплять сломанные кости, прижигать пиявок...» Среди геймеров ходили дикие слухи – например, что Снэйк будет уставать, и чтобы он отдохнул (или залечил раны), придется отключать консоль и не подходить к ней сутки или двое – раны будут затягиваться «в режиме реального времени»...

Конечно, многие подозревали, что во второй части Кодзима время от времени подшучивал над некоторыми не в меру активными фанатами Solid Snake (чего стоит одна только смена главного героя в самом начале MGS2), но теперь эти шутки явственно перерастают в откровенный стеб.

К счастью, все оказалось не так плохо, как ожидали наиболее здравомыслящие игроки. Действительно, в MGS3 недостатка в шутках нет, однако они не заслоняют саму игру, как это могло случиться – Кодзима сумел сделать не только замечательную самопародию, но и отличный stealth action с великолепным сюжетом, достойный громкого названия Metal Gear Solid.

Итак, на дворе 1964 год, и наш герой – американский суперагент под кодовым именем Naked Snake... нет, это не Solid Snake. Да, он выглядит как Solid Snake, говорит как Solid Snake (его озвучивал тот же актер – Дэвид Хейтер) и даже действует как Solid Snake, однако живет на 40 лет раньше. И вообще его зовут Джон по кличке Джек,

а Naked Snake – всего лишь позывной в этой миссии. Одним словом, ничего общего с нашим старым знакомым. Итак, Naked Snake отправляется с заданием в сибирские джунгли в районе Грозного Града... Что? Где в Сибири джунгли? Там же, где и Грозный Град, по всей видимости... Миссия у него самая что ни на есть благородная – вырвать из лап Безумных Русских, Вынашивающих Коварные Замыслы, замечательного ученого, которому почему-то перехотелось эти самые замыслы вынашивать. Зачем спасать? Глупый вопрос. Разумеется, затем, чтобы он стал делать то же самое, но для американцев. Противостоять Снэйку будет не только кучка советских офицеров, втайне от Хрущева разрабатывающая планы мирового господства, но и переметнувшаяся на их сторону бывшая начальница Снэйка, а также элитное подразделение спецназа The Cobras, состоящее из сплошных спайдерменов и прочих суперчеловеков.

Ну что тут можно сказать? Это уже даже не клюква, а клюквенный концентрат. Это доведенная до абсурда идея бондианы (книжной, не голливудской), в которую Хидео Кодзима ухитрился очень органично вплести все лучшее, что было в сериале Metal Gear Solid. Более того – именно третья часть связывает воедино первые две, создавая цельную картину этого мира и объясняя многие моменты, казавшиеся ранее нелогичными.

Но, повторюсь, клюква все равно остается клюквой, какой бы вкусный морс из нее не получался. Названия местных локаций вызывают приступы здорового смеха (Dremuchij Swampland, Chyornaya Peschera Cave, Sokrovenno South). Тайное супероружие русских (огромный шагающий танк) носит грозное название Shagohod. В сибирских джунглях на деревьях растет национальный сибирский фрукт yabloko moloko. Про такие мелочи, как капитанские звездочки на погонах у «майора Оцелота», я просто молчу.

Однако пора переходить к рассмотрению геймплея. На удивление, несмотря на все новшества, в MGS3 без проблем угадывается классический MGS. Да, у нас теперь нет традиционного радара, но вместо него мы получаем полдесятка других устройств обнаружения врага. Да, теперь мы в джунглях, но эти джунгли ничем принципиальным не отличаются от добрых старых военных баз – только здесь коридоры не из бетонных стен, а из каменных склонов и непролазного леса, а прятаться нужно не за углом или за ящиком, а за деревом или в траве. Единственный нюанс джунглей – появилась система маскировки, когда Снэйку для большей скрытности приходится менять камуфляж в зависимости от типа местности. Нам действительно нужно лечить Снэйка, причем каждый тип раны обрабатывается по-своему, но на деле это всего лишь означает наличие не одной аптечки, а десятка разных медицинских принадлежностей. Ну а система «кормежки» вообще никаких проблем не вызывает, наоборот – восстановление «стамины» подручными средствами временами очень даже веселое занятие. Единственное действительно серьезное нововведение, оказывающее сильное влияние на геймплей, это приемы рукопашного боя, которыми теперь владеет Снэйк.

Что осталось без изменений (и даже, можно сказать, приумножилось), так это потрясающие видеоролики на движке. С их помощью не просто рассказывается сюжет и раскрываются персонажи, ролики в MGS3 – истинное произведение искусства. Невероятный стиль, прекрасная динамика, бесподобная операторская работа, очень живые персонажи (сплошной motion capture) – из всего этого можно составить настоящий шпионский боевик, который без труда «сделает» голливудские блокбастеры. Даже если вам не нравится игровой процесс в Metal Gear Solid, третью часть стоит пройти ради одних только роликов.

ИСТОРИЯ СЕРИАЛА

Первая игра цикла появилась в 1987 г. – она вышла на платформе MSX и называлась просто Metal Gear. Между прочим, это была едва ли не первая игра со stealth-элементами. События разворачивались в 1995 г., главным героем был Solid Snake.

В 1990 г. увидел свет сиквел – Metal Gear 2: Solid Snake. Главный герой, как следует уже из названия, остался прежним, действие происходит через 4 года после первой части, в 1999 г.

В 1998 г. появилась Metal Gear Solid (для Sony PlayStation, через несколько лет ее портировали на ПК). На дворе 2005 год, главный герой – снова Solid Snake. Некоторые геймеры считают ее лучшей игрой для PSX, кто-то – просто лучшей игрой.

В 2001 г. для Sony PlayStation 2 вышла Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (также вскоре портированная на ПК). Действие происходит в 2007–2009 гг., главный герой – некто Raiden. Эта часть заслужила довольно неоднозначные отзывы, главным образом из-за своего сюжета.

И последний MGS (во всяком случае, на данный момент) – Metal Gear Solid: The Twin Snakes, являющийся своеобразным римейком классического MGS1 с использованием наработок из MGS2. Эта игра вышла в 2004 г. на Nintendo Gamecube.



По мнению ряда обозревателей, The Boss является лучшим персонажем года среди всех игр для всех платформ



Специальный камуфляж для маскировки на фоне кирпичных стен

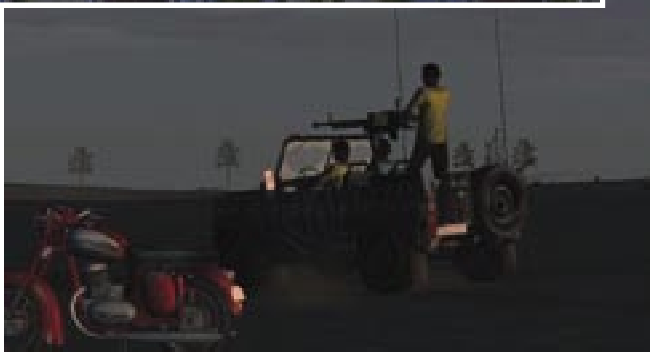


CSLA 2



LegoWars





BAS Tonal + OPFOR

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ ПО ДАННОЙ ТЕМЕ

ofp.gamezone.cz

Самый большой и полный архив всех выходящих дополнений к Operation Flashpoint. Каждый день свежие новости.

www.flashpoint.ru

Русскоязычный ресурс, который постоянно обновляется. Ориентирован в основном на работы, связанные с Вооруженными силами СССР и постсоветских государств.

www.ofpbase.com

Файловый архив весьма небольшой, однако появляются новости, которые не встретишь на других сайтах.

atwar.com

Известный ресурс, посвященный не только OFP, но и другим тактическим симуляторам.

www.flashpoint1985.com

Официальный сайт игры. Предмет гордости – форум, где всегда полно почитателей. Обговариваются абсолютно все темы, начиная от строительства дополнений и заканчивая дискуссиями о военных конфликтах в мире.

Модификации Operation: Flashpoint

Янош Грищенко

Вышедшая четыре года назад игра, казалось бы, в наши дни должна стать ископаемым, которому место в каком-нибудь компьютерном музее. Однако это случается не со всеми. К примеру, Operation Flashpoint здравствует и поныне. А ведь на момент релиза она казалась довольно заурядным продуктом с посредственной даже для того времени графикой и перегруженным лишними элементами игровым процессом. Сейчас же благодаря энтузиастам и достаточно гибкому движку OFP из «гадкого утенка» превратился в игру, на которую стало приятно смотреть и, что более важно, в которую стало гораздо интереснее играть.

Ниже хотелось бы рассмотреть модификации, несомненно, ставящие творение чешских разработчиков из Bohemia Interactive в один ряд с DOOM II, Quake I, Civilization III и т. д., которые за годы своего существования обросли тысячами любительских дополнений. Загрузить их вы сможете с сайтов, указанных во врезке. Особенно рекомендуем замечательный чешский ресурс *ofp.gamezone.cz*.

Итак, первым делом следует отметить **SEB Nam Pack 2**, увидевший свет более трех лет назад. События, как нетрудно догадаться, разворачиваются во время войны во Вьетнаме. Авторы по-

работали на славу – в SEB включено множество техники и солдат противоборствующих сторон – начиная от регулярных войск и заканчивая подразделениями специального назначения. Модели и текстуры даже сейчас выглядят вполне пристойно и не вызывают почти никаких нареканий. Кроме всего прочего, здесь также присутствует один новый остров, где по мере возможностей создан вьетнамский ландшафт. Впрочем, SEB находится где-то посередине между модом и аддоном – в нем нет кампании, а одиночная миссия всего одна. Хотя данный недостаток с лихвой компенсируется количеством выпущенных одиночных заданий энтузиастами, не имеющими совершенно никакого отношения к авторам этого проекта.

Следующим идет **CSLA 2 Mod** – пожалуй, один из самых известных и популярных. Похоже, что его творцы посчитали несправедливостью отсутствие какого-либо упоминания о вооруженных силах страны, в которой создавалась оригинальная игра. Словакию же сюда добавили, очевидно, для того, чтобы отобразить совместное прошлое этих государств во времена СССР. Чехословацкая народная армия (именно так в переводе звучит название мода) на протяжении многих миссий безжалостно крушит советских интервентов. Авторы действительно потрудились на славу, переделав или сотворив «с нуля», если верить некоторым ресурсам, более 100 различных моделей. Из особенностей хотелось бы отметить очень длинные ролики на движке игры, раскрывающие сюжет и рассказывающие о событиях: от начала демонстрации вступительного ролика и до того момента, когда вам наконец-то разрешат управлять персонажем, пройдет не менее получаса реального времени. Кстати, режиссура роликов хороша, а их продолжительность не утомляет. В добавление к полноценной кампании и одиночным заданиям, идущим в комплекте с самим модом, по адресу *games.tiscali.cz/flashpoint/mise.asp?mesic=0* вы найдете внушительное собрание пользовательских миссий. Да, и учтите, что персонажи разговаривают на чешском. Кроме, конечно, советских солдат, изъясняющихся на русском (с сильным акцентом).

Ballistic Addons Studio, известная своими высококачественными моделями вертолетов, является и автором замечательного дополнения, которое носит название **Tonal + OPFOR**. События мода повествуют о гражданской войне в одном из африканских государств, а точнее, на острове, якобы находящемся рядом с Черным континентом. В дополнении присутствуют как правительственные войска, так и повстанческие отряды, включая несколько видов техники. Но особую ценность представляют две карты, которые стали ориентиром и эталоном для многих «картоделов». Есть здесь также небольшая кампания и пара одиночных миссий.

Не отстают от своих коллег и финские парни, выпустившие **FDF Mod** (Finnish Defense Forces). Уважение вызывает уже сам объем проделанной работы. Во-первых, здесь представлена настоящая финская армия – как пехота (регулярные войска, спецназ), так и военная техника. Во-вторых, имеются два острова, один из которых полностью покрыт снегом. И без того длинная оригинальная кампания и немало одиночных заданий время от времени пополняются благодаря твор-



Invasion 1944



SEB Nam Pack 2

МОДЫ, НАХОДЯЩИЕСЯ В РАЗРАБОТКЕ

Liberation 1941–1945 Mod

ofp.gamezone.cz/_hosted/lib4145/index.html

Мод посвящен событиям Второй мировой войны.

Pacific'45 Mod

www.kaos-squad.org/pacificindex2.htm

Мод, рассказывающий о тихоокеанском театре боевых действий.

Code Blue Mod

codeblue.opflash.org

Многострадальный мод (находящийся в разработке более трех лет), автор которого уже несколько раз менял его концепцию, но ничего обнадеживающего, кроме последней порции скриншотов, OFP-общественности он так и не представил.

The Unsung Vietnam War Mod

www.theunsung.ofpnam.com

Одна из самых перспективных разработок для Operation Flashpoint. Скриншоты поражают своей красотой, а вскоре должна появиться и демо-версия.

Spetsnaz-Mod

ofp.gamezone.cz/_hosted/spetsnaz

Проект ориентирован на создание техники Вооруженных сил РФ. Уже выпущен самолет Су-27.

Comand & Conquer Tiberium Down Mod

c_t_f_mods.tripod.com/stusofpaddons

Как несложно догадаться, этот мод посвящен популярной вселенной C&C.

Starship Troopers Mod

www.zerohazard.net/ofptrooper

Естественно, его авторов вдохновил фильм Пола Верхувена. Уже выпущена демо-версия (находится едва ли не в альфа-стадии).

Combat!

clancombat.planetrockabilly.com

Команда энтузиастов сосредоточилась на военной технике США. Несколько релизов уже состоялись.

Project UKF Forces

www.project-ukf.com

Основная цель проекта – воссоздать различные роды войск и технику Вооруженных сил Великобритании.

Red Hammer Studios

rhs.ofp-projects.net

Весь личный состав RHS трудится над созданием российских бронетехники, бойцов ГРУ и моторизированной пехоты.

ORCS Development Studios

orcs.nm.ru

Команда, известная своими высококачественными моделями солдат ВДВ и моторизированной пехоты Вооруженных сил РФ.

МАЛЕНЬКИЕ РАДОСТИ

Не секрет, что Operation Flashpoint в графическом плане далеко отстает от признанных лидеров. Однако некоторые энтузиасты решили исправить эту ситуацию и сделать игру достойной нового тысячелетия. К примеру, программа DXDLL кардинально преображает внешний вид игры, вдыхая жизнь в старый движок. Отражения на воде, измененное освещение и множество других «вкусностей» требуют видеокарты с поддержкой пиксельных шейдеров версии 1.1. DXDLL настолько ресурсоемка, что для нее понадобится весьма мощный компьютер. Кроме этого, автор вышеупомянутой программы, Kegetys, выпустил и небо high-res (Hisky 1.0c) с улучшенными текстурами облаков и дождя.

Если же кому-то эффекты выстрелов, взрывов и огня кажутся устаревшими, можем посоветовать комплект визуальных эффектов от ORCS Development Studios.

И напоследок, тем, кто считает оригинальную анимацию корявой и нереалистичной, следует скачать Animation Pack от Dreamy Knight.

ЭТО ВАМ МОЖЕТ ПОНАДОБИТЬСЯ

В Operation Flashpoint большинство файлов представляют собой архивы с расширением .pbo. Иногда для того, чтобы установить какое-то дополнение (например, новый комплект анимаций), понадобится распаковать и запаковать один (или несколько) из таких файлов.

PBO Decryptor позволяет распаковывать содержимое .pbo в отдельную папку.

Make PBO, в свою очередь, создает архивы с расширением .pbo.

PboX выполняет, по сути, те же функции, что и предыдущие две программы, но имеет и свои особенности. Во-первых, процесс создания .pbo занимает очень мало времени. Во-вторых, программа дает возможность просматривать содержимое архивов, не распаковывая их. Достаточно указать лишь нужный файл.

BINview позволяет редактировать файлы config.cfg, предварительно изменяя их расширение на .cpp.

честву почитателей мода. Их работы можно найти на сайте *fdf.joltan.de*. Сам же мод постоянно обновляется. Недавно авторы выпустили небольшое дополнение, содержащее остров с ландшафтом пустыни. Нужно заметить, что, как и CSLA, FDF озвучивается на финском языке. Любители рок-музыки наверняка оценят некоторые композиции, использованные в игре.

Если вы думаете, что в далекой Японии предпочитают исключительно игровые консоли, то вы ошибаетесь. **BOH** (Battle Over Hokkaido) – это весьма перспективный мод от японских кудесников, предлагающий игрокам новую карту, основанную, как заявляют разработчики, на реальном ландшафте острова Хоккайдо. Пока что BOH можно увидеть в демо-версии, в которой на удивление весьма много миссий как для подобного продукта. С присущей японцам любовью к футуристическим технологиям, кроме аутентичных японских солдат и техники, они также представили в демо и вымышленных боевых роботов. Насколько это целесообразно – решать вам.

Несколько в стороне стоит **Invasion 1944**, рассказывающий о вторжении войск союзников в Нормандию. Демо-версия вышла достаточно давно, а потому судить о положении дел на нынешнем этапе разработки сложно. Тем не менее модели весьма неплохи, имеется множество техники, а также следует отметить захватывающую кампанию, основанную на реальных событиях, и красивейшую местность, где будут происходить боевые действия. К тому же разработчики регулярно обновляют раздел скриншотов, что дает основание верить в успешное завершение данного проекта.

Ну, и самый оригинальный мод – **LegoWars**. Возможно, в детстве у его создателей никогда не было игрушек-конструкторов этой всемирно известной фирмы или же, наоборот, их оказалось слишком много, но результат, как говорится, налицо. Это, по сути, единственный несерьезный мод для Operation Flashpoint. В LW можно найти и авиацию, и наземный транспорт, и забавных пластмассовых человечков, и даже тренировочную миссию. Справедливости ради нужно сказать, что выполнена работа на весьма высоком уровне.

Продолжать описание LegoWars можно было бы еще очень долго, но в рамках одной статьи коснуться всего, что сделано игровым сообществом для этой игры, не представляется возможным. Однако, учитывая все обстоятельства, можно смело утверждать: до релиза Operation Flashpoint 2, обещанного, кстати, в следующем году, скучать игрокам явно не придется.



Battle Over Hokkaido



FDF Mod

Team America: World Police/ «Отряд Америка. Всемирная полиция»





Марионеточная пародийная комедия-боевик о борьбе доблестных антитеррористических сил США против терроризма в глобальном масштабе – явление во многих смыслах весьма неординарное. Прежде всего хотим обратить внимание читателей, что впервые в официальном кинопрокате на территории стран СНГ появился фильм, переведенный (и вдобавок к этому озвученный) старшим оперуполномоченным Гоблином (он же Дмитрий Пучков), сделавшим себе громкое имя на видеорынке.

И действительно, я глубоко убежден, что никакой другой вариант локализации и близко не смог бы столь адекватно передать поток, гм, не совсем цензурной лексики, вложенной в уста персонажей создателями фильма. Ведь это те самые кинохулиганы Трей Паркер и Мэтт Стоун, которые несут персональную ответственность за сериал «Южный парк». Ценители поймут, а тем, кто не в курсе, это и не требуется.

Итак, раздолбайская «Команда Америка» сражается за американские ценности (т. е. против террористов) в различных горячих точках вроде Парижа, Египта и, наконец, в логове злейшего врага и опоры всех террористов (которым почему-то вместо традиционного Осамы стал Любимый Руководитель Ким Чен Ир), поддержанного гильдией американских актеров во главе с Алеком Болдуином (и за что его так?). Сражается совершенно правильно, походя круша достопримечательности (Лувр, Эйфелеву башню, пирамиды Гизы и т. п.).

Честно говоря, писать рецензию на «Отряд Америка», воздерживаясь от ненормативной лексики, было крайне трудно. Фильм вызвал бурю противоречивых эмоций, отсюда и жуткие трудности с его оценкой в звездочках. Временами казалось, что на экране откровеннейшая <censored>, но уже через несколько мгновений внутреннее неприятие сменялось безудержным хохотом. Огромное количество стеба над кучей кинофильмов, сентиментальная песня Ким Чен Ира об одиночестве и замечательные фирменные куплеты Команды с рефреном «Америка, Америка, всех круче и <censored>». И апофеоз всему – потрясающий монолог главного героя о «<censored>, <censored> и <censored>».

Александр Птица





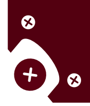
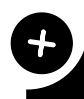
ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Paramount Pictures, 2004

Web-сайт www.teamamericamovie.com

Режиссер Трей Паркер

Роли озвучивали Трей Паркер (Гэри Джонстон, Джо, Ханс Бликс, Ким Чен Ир, Тим Роббинс, Шон Пенн, Майкл Мур, Хелен Хант, Мэтт Дэймон, Сюзен Сарандон и др), Мэтт Стоун (Крис, Джордж Клуни, Дэнни Гловер, Итан Хоук и др.), Кристен Миллер (Лиза), Масаса (Сара), Даран Норрис (Поцвуд), Фил Хендри (Р.А.З.В.Е.Д.К.А.)

«Алеша Попович и Тугарин Змей»

Всякий раз, когда российский кинематограф пытается «ответить Голливуду», получается большой пшик. К счастью, анимационный фильм «Алеша Попович и Тугарин Змей» – не тот случай.

Половцы совершают постоянные набеги на русские города и вымогают дань у честного народа. Алеша Попович предлагает простой план: собрать золото, положить его в пещеру, заманить туда вражин, завалить их камнем и подождать, пока они с голоду не умрут («ну или не ослабнут»). К сожалению, с реализацией не сложилось: кочевники ушли с награбленным добром, а булыжник, покатившийся по Ростову, разнес весь город буквально по бревнышку. Вот и пришлось незадачливому герою вместе со своим дядюшкой идти отбирать имущество у половцев. По дороге за ними увязалась любимая Алеши, ее бабушка, ослик Моисей да не в меру болтливый конь по имени Гай Юлий Цезарь.

Вкратце: смогли. В отличие от предыдущих российских мультипликационных фильмов «Алешу Поповича» действительно стоит посмотреть. У «Мельницы» получилась хорошая детская лента: без сюжета, зато с массой юмора и интересными персонажами. Чего только стоит князь Киевский Владимир, появляющийся ближе к концу, или два братка, которые занимаются выбиванием долгов. Взрослые наверняка оценят разбросанные по фильму отсылки к классике – от «Ковбоя Бибопа» до «Кинг-Конга».

И пусть вас не смущает полное отсутствие логики в действиях героев. Так было задумано и так даже интереснее. По крайней мере, никогда нельзя предсказать, в какие еще неприятности попадет разношерстная компания.

Недостатки, разумеется, есть. На наш взгляд, количество главных героев можно было бы уменьшить вдвое, да и повествование стоило сделать более динамичным, музыкальное оформление тоже далеко от идеала.

Детям «Алеша Попович и Тугарин Змей» обязательно понравится, родители тоже вряд ли заскучают на его просмотре. Если вы любите старую добрую рисованную анимацию, рекомендуем взглянуть.

Сергей Галёнкин



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Студия «Мельница», 2004

Web-сайт www.aleshapopovich.ru

Режиссер Константин Бронзит

Роли озвучивали Олег Куликович, Лия Медведева, Дмитрий Высоцкий, Анатолий Петров, Наталья Данилова, Сергей Маковецкий, Иван Краско

Blade: Trinity/ «Блэйд: Троица»



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания New Line Cinema/Marvel Enterprises, 2004

Web-сайт bladetrinity.com

Режиссер Дэвид С. Гойер

В ролях Уэсли Снайпс (Блэйд), Крис Кристофферсон (Уистлер), Доминик Перселл (Дрейк), Джессика Бил (Эбигейл Уистлер), Райан Рейнольдс (Ганнибал Кинг), Паркер Пози (Даника Талос) и др.

Почему-то руль режиссера-постановщика каждого очередного эпизода комикс-мыла о несгибаемом борце с вампирами Блэйде переходит из одних рук в другие. Команду, работавшую над третьим фильмом, возглавил сценарист всех картин сериала Дэвид Гойер. И, признаюсь, я бы не сказал, что это пошло на пользу. Предыдущее действо, которое изваял Гильермо дель Торо, ушедший в другой комикс-сеттинг и порадовавший публику «Хеллбоем», воспринималось с гораздо большим энтузиазмом.

И вообще, что это такое творится на белом свете, господа? Гроза кровососов уже не в силах справиться с толпами врагов? Ему требуется помощь и поддержка? Да, так оно и есть, потому как главный соперник уж очень силен. Это тот самый «первый вампир», которого во времена оны называли Дракулой. Нынешнее его воплощение носит имя Дрейк, а его явлению в мир поспособствовала группа гадких вампиров во главе с чертовски харизматичной Даникой Талос (звезда инди-фильмов Паркер Пози «рулит»).

К тому же еще самого Блэйда подставили, вынудив убить вместо вампира обычного человека, в результате чего он оказался меж двух огней – правоохранительных органов и злых кровососов. И в довершение всего окончательно отошел в мир иной наставник Блэйда – любимый дедушка Уистлер.

Сами понимаете, группа поддержки нашлась, и с «маленькой помощью друзей» импозантно-вальяжный Блэйд, пройдя череду потасовок и драк, благополучно приплыл к хэппи-энду с намеком на возможность четвертой серии.

Два члена троицы (помимо самого Блэйда) охотников на вампиров совершенно теряются на фоне спокойного и мощного обаяния главного героя. Дочка Уистлера Эбби молоденькая и симпатичная, да и только, а Ганнибал Кинг временами пытается внести небольшую струйку юмора в суровую, в общем-то, атмосферу, но это выходит неубедительно. Еще одним главным персонажем фильма стал iPod, с которым Эбби не расставалась даже в драках.

Александр Птица

